

# ИГРОМАН

11

(62) 2002

ISSN 1560-2583



## В НОМЕРЕ

СЕНСАЦИЯ В СТИЛЕ **DIABLO**  
**DIVINE DIVINITY**

РУССКИЙ **JAGGED ALLIANCE**

**КОД ДОСТУПА: РАЙ**

НОВЫЙ СТАНДАРТ УБИЙСТВА

**UNREAL TOURNAMENT 2003**

СЕКРЕТНОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ: ПРОЕКТ **XENUS**

ЧУДОВИЩА ВНУТРИ НАС: МЕТАМОРФОЗЫ **THE THING**



МАКСИМУМ ОТ

MAX

МАКСИМУМА

## НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

НЕОФИЦИАЛЬНЫЙ АДДОН

**MAX PAYNE: МАТРИЦА**

**DOOM III** УЖЕ СЕГОДНЯ

**QUAKE: TENEBRAE**

### ЖДЕМ

Dragonfarm • FIFA Football 2003 • Ghost Recon: Island Thunder • Haegemonia • Hannibal Inquisition • Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory • Tom Clancy's Splinter Cell и многие другие

### ИГРАЕМ

Battlefield 1942 • Divine Divinity • Emperor: Rise of the Middle Kingdom • Ghost Recon: Desert Siege • Medieval: Total War • NOLF 2 • Prisoner of War Stronghold: Crusader • The Sims: Unleashed • Ut2003 • Казаки: Снова Война Ларго Винч • Код Доступа: Рай • Цена Страха и многие другие

### В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

American Conquest • SimCity 4 • Unreal 2: The Awakening

### ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКА

Divine Divinity • Icewind Dale II • Mafia • Medieval: Total War • Operation Flashpoint: Resistance • The Thing • Противостояние IV

ИЗ РОССИИ С ЛЮБОВЬЮ

# NO ONE LIVES FOREVER 2

БОЛЕЕ

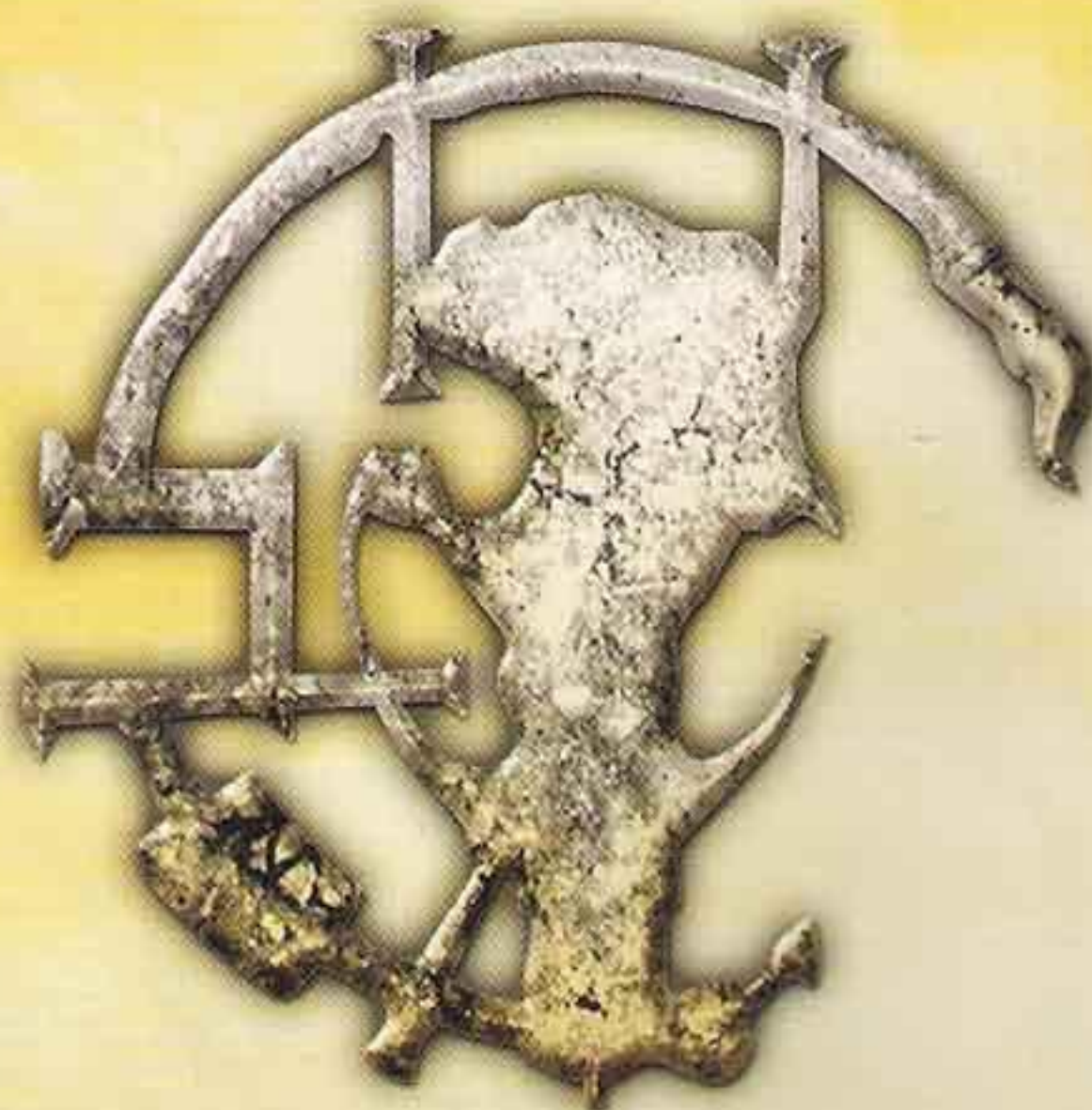
# 300

ИГР

в номере  
и  
на компакт-диске



3D-СТРАТЕГИЯ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ!



# СОЛДАТЫ АНАРХИИ



- тактические действия в трехмерном мире
- захватывающий нелинейный сюжет, состоящий из 20 миссий
- удобный редактор карт
- ураганный многопользовательский режим, поддерживающий до 8 игроков
- реалистичные погодные условия и смена дня и ночи
- потрясающая музыка и трехмерный звук
- десятки боевых отрядов, оснащенных разнообразным оружием



ЧЕЛОВЕЧЕСТВО  
ПОТЕРЯЛО ВСЕ...

...весь прогресс...  
...все богатство...  
...и всю гордость...

...осталась только вера —  
ВЕРА В БУДУЩЕЕ!



©2002 "Руссобит Пабблишинг". ©2002 "Silver Style". Издатель "Руссобит Пабблишинг".

E-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru

Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61 Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90



С 14 октября по 27 ноября 2002 года



# Кубок России по поиску в интернете

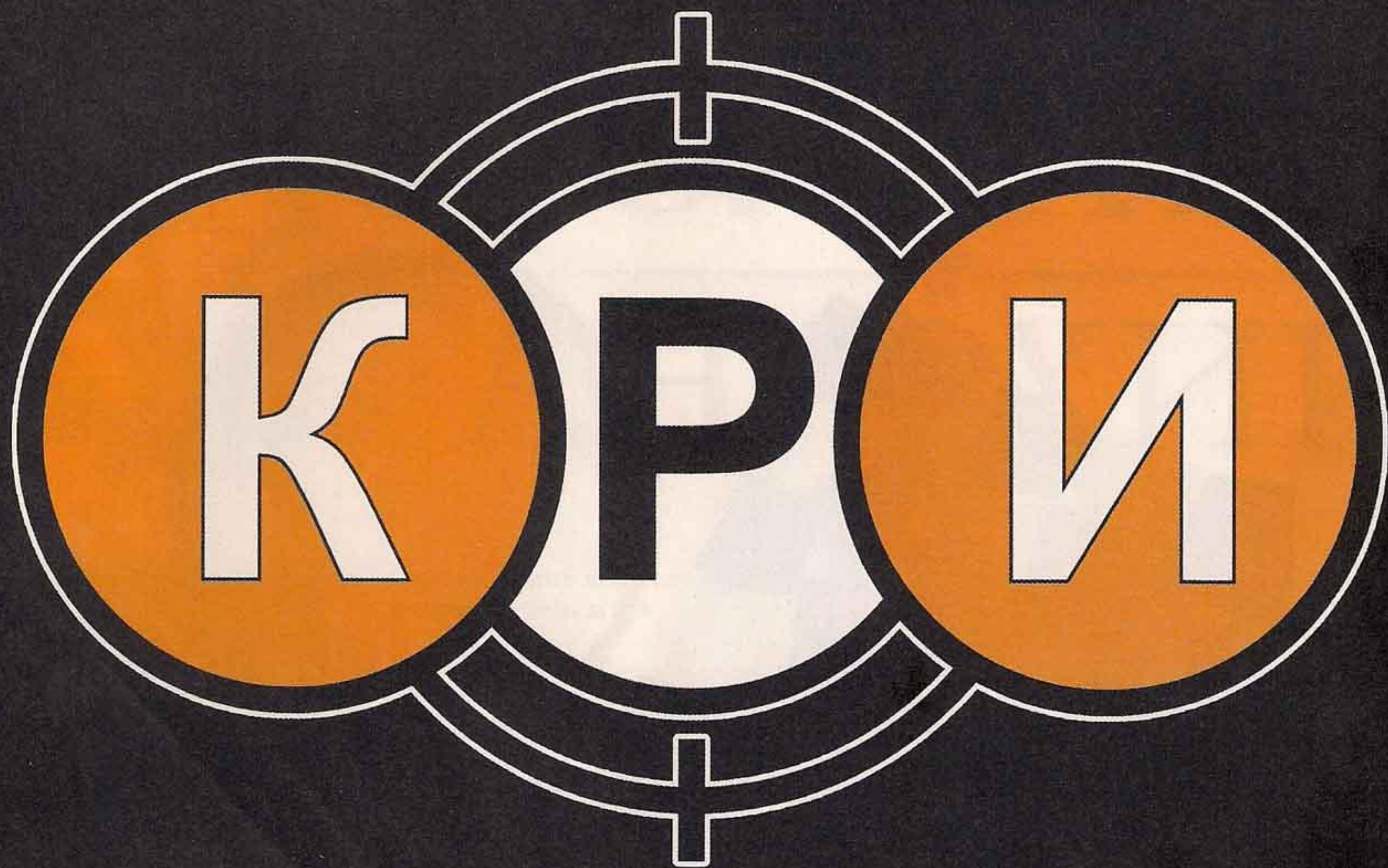
**Участвуют все желающие!**

Правила, регистрация и тренировки  
на сайте  
[kubok.yandex.ru](http://kubok.yandex.ru).

# Яndex

Найдётся всё!





# КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

ПЕРВАЯ РОССИЙСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ  
РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

21 - 22 марта 2003

## СЛЕДИТЕ ЗА НОВОСТЯМИ



# ИГРОМАНИЯ

**ПРИВЕТСТВУЮ!** Спешу поделиться с вами радостнейшей новостью: начиная с этого номера, объем нашего журнала возрос до 192 полос, окончательно утвердив статус "Игромании" как крупнейшего компьютерно-игрового издания России. Произшедшее увеличение объема связано, как вы и сами легко можете догадаться, с наступлением осенне-зимнего периода, отличительной чертой которого является массовая экспансия компьютерно-игровых новинок на прилавки магазинов.

Приступая к созданию этого номера, мы оказались лицом к лицу с необходимостью либо добавить страниц, либо урезать часть рубрик до минимума. Второй вариант нам, как вы понимаете, совершенно не улыбался, так что решение об увеличении было воспринято всеми как само собой разумеющееся.

Может возникнуть резонный вопрос, планируем ли мы оставить 192 страницы как постоянное или же при уменьшенном объеме ближе к весне, когда количество выходящих игр существенно снизится? Честно сказать — пока над этим особо не задумывались. Задумаемся ближе к весне. Но, вообще говоря, я бы предпочел и далее наращивать объем журнала, а не уменьшать, так что, может быть, весной мы наоборот поднимемся за рубеж 200 страниц, заодно и реализовав наконец еще парочку заманчивых рубрик, над которыми уже давно размышляем...

Но не будем вдаваться в неизведанные дебри будущего — обратимся к настоящему. А обратившись к настоящему, увидим то, ради чего произошло потолстение журнала. Удивительно затягивающий Divine Divinity, претендующий на титул лучшего экшена года No One Lives Forever 2, потрясающе красивый Unreal Tournament 2003, превзошедший все ожидания "Код Доступа: Рай"... и многие, многие другие. Кстати — "Код Доступа: Рай" лег в основу дизайна нашего компактa. Виталий Шутков, возглавляющий студию MiSTland, предоставил нам исходники игровых интерфейсов, из которых сейчас, когда я пишу эти строки, создается дизайн компактa. До финального варианта еще минимум день работы, но, судя по тем ранним наброскам, которые мне довелось видеть, получается очень здорово.

Дальше. Благодаря тому, что объем журнала увеличился, мы смогли разместить в рубриках "Мастерская" и "Вскрытие" несколько материалов, каждый из которых крайне ценен и, полагаю, будет любопытен всем поклонникам соответствующих игр. Например, из Neverwinter Nights создается игра по "Звездным войнам", и желающие смогут организовать противостояние джедаев и зомби. В The Thing каждый, кто приложит достаточно усилий, сможет каким угодно образом перерисовывать и переиначивать игровую графику, так что, например, будет казаться, что играете за Тварь, которая самозабвенно уничтожает многочисленных полярников. Для GTA3 любой сможет научиться рисовать собственные скины, а для Warcraft III — строить собственные уровни и кампании.

Намечавшееся условное слияние рубрик "Вскрытие", "Мастерская" и "Самопал" в этом

номере не состоится. Причина до смешного простая: ведущий дизайнер нашего журнала Илья Галиев, не менее известный как J.B., столь много сил и времени потратил на сотворение нового дизайна для "Вскрытия", что до "Самопала" у него руки уже не дошли. А поскольку, не переиначив полностью весь дизайн, мы претворять в жизнь наметившееся слияние рубрик не хотим, то — это дело откладывается на 12-й номер. В общем-то, оно и не горит. И, конечно же, мы будем рады услышать ваши отзывы о новом дизайне "Вскрытия". В особенности — J.B. Приветствуется высылка восторженных похвал и хулильной критики на [jb@igromania.ru](mailto:jb@igromania.ru) или на адрес редакции.

Слияние рубрик — не единственное, что отложилось на следующий номер. Еще на декабрь перенеслось подведение итогов по Героическому Конкурсу. Уважаемые читатели, мы искренне хотели подвести итоги в этом номере, как вам и обещали. Но даже мы, даже всем редакционным составом и даже забыв про сон и отдых, неспособны отыграть более 250 карт за три недели. Мы с трудом понимаем, как за полтора месяца-то успеем, но, во всяком случае, это уже гораздо более реально... Вообще, сколько уж мы проводили конкурсов, но впервые 80% всех работ приходит за последнюю неделю, и больше 70% из них — четко в последние три дня. Жутко радует, что конкурс удался, безумно радует, что это — рекордное число конкурсных работ (!) за всю историю подобных конкурсов в игровых журналах... вот как упавшую челюсть на место поставим, так, наверное, сразу и порадуемся. В общем, все замечательно, а в следующем номере — подведение итогов. Ждите. Мы очень и очень надеемся успеть.

Но вернемся к рубрике "Самопал", о которой говорилось выше. Как многие уже заметили, сейчас в "Самопале" все чаще публикуются материалы, которые доступны, понятны и интересны не только тем, кто глубоко проник в таинства создания компьютерных игр, но и новичкам, которые, возможно, даже и не хотят создавать собственную игру, а просто интересуются тем, как вообще это дело происходит. Нечто феноменальное ждет вас в ближайших номерах, а сейчас — финал цикла "Ролевая библия". Буквально на ваших глазах будет создан дизайн-макет полноценной ролевой игры. Вообще, сам я не отношусь к разряду тех, кто создает игры (мне и создания игровых журналов за глаза хватает). Однако лично я, начав читать, не смог оторваться, пока не дочитал до последней строчки. Так что всячески рекомендую.

Сейчас выходит масса игр, среди которых наличествует полный спектр качества, от гениальности до посредственности. Покупать и отыгрывать все — если даже хватит денег, то не хватит времени. Поэтому пожелаю вам напоследок, чтобы "Игромания" была для вас той путеводной звездой, руководствуясь которой, вы сможете осуществлять оптимальный и наиболее подходящий для вас выбор в море игровых новинок. Удачи.

**Денис Давыдов**  
[editor@igromania.ru](mailto:editor@igromania.ru)

**ПОДПИСКА НА "МАНИЮ" 2003**

	<b>ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ</b>	
	<b>80288, 80289</b>	
	<b>38900, 29166</b>	

## ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»  
Генеральный директор  
Александр Парчук ([parchuk@igromania.ru](mailto:parchuk@igromania.ru))  
Зам. ген. директора  
Евгений Исупов ([isupoff@igromania.ru](mailto:isupoff@igromania.ru))

## РЕДАКЦИЯ

Главный редактор  
Денис Давыдов ([editor@igromania.ru](mailto:editor@igromania.ru))  
Зам. главного редактора  
Петр Давыдов ([pdavydov@igromania.ru](mailto:pdavydov@igromania.ru))  
Редакторы  
Олег Полянский ([rod@igromania.ru](mailto:rod@igromania.ru))  
Алексей Кравчун ([operKOT@igromania.ru](mailto:operKOT@igromania.ru))  
Федор Усаков ([fedor@igromania.ru](mailto:fedor@igromania.ru))  
Николай Пегасов ([pegasoff@igromania.ru](mailto:pegasoff@igromania.ru))  
Арт-директор  
Илья Галиев ([jb@igromania.ru](mailto:jb@igromania.ru))  
Дизайн и верстка  
Денис Ганночка ([donden@igromania.ru](mailto:donden@igromania.ru))  
Виктор Бодров ([victorus@igromania.ru](mailto:victorus@igromania.ru))  
Программист  
сайта и компакт-диска  
Денис Валеев ([dionis@igromania.ru](mailto:dionis@igromania.ru))  
Верстка сайта и компактa  
Ирина Сидорова ([lado@igromania.ru](mailto:lado@igromania.ru))  
Вспомогательный состав  
Антон Логвинов ([fx@igromania.ru](mailto:fx@igromania.ru))  
Илья Викторов ([orange@igromania.ru](mailto:orange@igromania.ru))  
Дмитрий Бурковский ([dmitri@igromania.ru](mailto:dmitri@igromania.ru))  
Денис Тангалычев ([tangaldi@igromania.ru](mailto:tangaldi@igromania.ru))  
Вредоносный состав  
Геймер ([gamer.sobaka.igromania.ru](mailto:gamer.sobaka.igromania.ru))  
Вдохновляющий состав  
Катя Синичкина ([kat@igromania.ru](mailto:kat@igromania.ru))  
Корректор  
Изабелла Шахова ([burivuh@igromania.ru](mailto:burivuh@igromania.ru))

## СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин ([sales@igromania.ru](mailto:sales@igromania.ru))  
([podpiska@igromania.ru](mailto:podpiska@igromania.ru))  
Евгений Гудошников, Серьян Смакаев  
Дмитрий Коноваленко

## СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова ([odnakova@igromania.ru](mailto:odnakova@igromania.ru))  
Дарья Новоторцева ([danja@igromania.ru](mailto:danja@igromania.ru))  
тел./факс 231-2364

## ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)  
Тел. (095) 231-2365, тел./факс 231-2364  
e-mail: [editor@igromania.ru](mailto:editor@igromania.ru)  
сайт: [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru)

**Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на [editor@igromania.ru](mailto:editor@igromania.ru).**

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.  
Отпечатано в IS-Print Oy, Finland  
Печать компакт-диска: "Ark систем"  
(095) 748-0730/31/32, [office@arkcd.com](mailto:office@arkcd.com),  
[www.arkcd.com](http://www.arkcd.com).

© «Игромания», 1998-2002.  
Тираж 67.200.



## НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

06-11

Игры	06
Индустрия	08
Даты выхода игр	08
Россия	09
Интересности	10

## CD-МАНИЯ

11-22

Руководства и прохождения	11
KODEX	11
ИГРОВАЯ ЗОНА	11
Тема компакт №1: Max Payne: Matrixed Reality	13
Тема компакт №2: Quake: Tenebrae	13
Демоблок	16
Deathmatch	17
По журналу	17
Мозговой штурм	18
Софтверный набор	19
Драйвера	20

## R&amp;S: В РАЗРАБОТКЕ

24-39

<b>В разработке: Первый взгляд</b>	<b>24-30</b>
A Fistful of Gold, FIFA Football 2003	24
Freedom: Battle for Liberty Island, Hannibal, Inquisition	26
Mistmare, Ostrich Runner	28
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory	29
Shade: Wrath of Angels, Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder	30
<b>В разработке: Будем ждать?</b>	<b>32-39</b>
Tom Clancy's Splinter Cell	32
Delta Force: Black Hawk Down	34
Dragonfarm	36
Haegemonia: Legions of Iron	38

## R&amp;S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

40-42

SimCity 4	40
American Conquest	41
Unreal 2: The Awakening	42

## R&amp;S: ВЕРДИКТ

44-83

<b>Вердикт: Краткие обзоры</b>	<b>44-47</b>
Conflict: Desert Storm, Hard Truck: 18 Wheels of Steel, The Italian Job, Arthur's Quest: Battle for the Kingdom	44
MegaMan X5, Stronghold: Crusader, The Sims: Unleashed, Казаки: Снова война	46
Eye of the Kraken	47
<b>Вердикт: Краткие обзоры. Локализации</b>	<b>47-48</b>
Ghost Recon: Desert Siege, Chessmaster 9000, Варлорды — Боевой клич II (Warlords BattleCry II), Эскадра смерти (Destroyer Command)	47
Цена страха (Sum of All Fears)	48
Даты выхода отечественных локализаций	48
<b>Вердикт: Дождались!</b>	<b>50-83</b>
No One Lives Forever 2 — A Spy In H.A.R.M.'s Way	50
Unreal Tournament 2003	54
Battlefield 1942	58
Divine Divinity	62
Код доступа: РАЙ	66
Medieval: Total War	70
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	74
Вторая мировая: Стальной кулак (World War II: Panzer Claws)	76
Beach Life	78
Prisoner of War	80
Ларго Винч: Империя под угрозой (Largo Winch: Empire Under Threat)	82

## ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА

84-92

Чужой в чужой стране. Проект Хепус	84
Порохом пропах. Повесть о Дне Победы	88
"Сноуболла" над локализацией войны и политики	90
Битва за реестр	90

## DEATHMATCH

94-104

Новости Deathmatch	94
Quake III Arena	94
Unreal Tournament	95
Counter-Strike	96
Return to Castle Wolfenstein	97
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	97
Операция Flashpoint	100
<b>Deathmatch: Киберспорт</b>	<b>101-104</b>
Вести с полей	101
Статья "Второе дыхание QuakeWorld"	103

## ВСКРЫТИЕ

106-113

Чудовища внутри нас — The Thing. Вакханалия Ужаса	106
Джедаи против зомби. Ролевое безумие. Основы магии вуду в Neverwinter Nights	110

## МАСТЕРСКАЯ/РЕДАКТОРЫ

114-120

Картография WarCraft III. Военное ремесло 2. Создание сценариев и кампаний	114
Все о редакторе Neverwinter Nights. Ноктюрн влюбленного зомби. Часть первая	116
Шкуробеспредел. Создание скинов для GTA3	120

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК  
ИГР В НОМЕРЕ

A Fistful of Gold	24
Age of Empires	163
Age of Empires II: The Conquerors	11
American Conquest	41
AquaNox	162
Arcanoid	163
Arthur's Quest Battle for the Kingdom	44, 162
Atomic Sevens	17
Atomica Deluxe	17
Ballerium	10
Batman: Vengeance	06
Battlefield 1942	17, 58
BattleMan	17
Beach Life	78
Beatdown	163
Black Moon Chronicles: Winds of War	06
BloodRayne	07
Bongo Boogie	17
CarThief	17
Casino Empire	17
Chessmaster 9000	09, 47
ColorTetris	17
Conflict: Desert Storm	17, 44
Counter Strike	11, 15, 17, 96
Dangerous Dave	163
Delta Force: Black Hawk Down	34
Diablo II	16
Diamond Mine	164
Die Hard: Nakatomi Plaza	17
Dirt Track Racing 2	17
Divine Divinity	11, 17, 62
DOOM III	10, 16
Dragonfarm	36
Earth 2150: Lost Souls	17
Eatman	17
Elder Scrolls III: Morrowind	12, 16
Elemental	17
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	74
Empire Earth: The Art of Conquest	17
EverQuest	08
Eye of the Kraken	47
FIFA 2002	12
FIFA Football 2003	24
Fila World Tour Tennis	17
Freedom: Battle for Liberty Island	26
Gast	17
Ghost Recon: Desert Siege	47
Ghost Recon: Island Thunder	17
Grand Theft Auto III	15, 16, 17, 120, 162, 163
Haegemonia: Legions of Iron	38
Half-Life	15
Hannibal	26
Hard Truck: 18 Wheels of Steel	44
Heath: The Unchosen Path	07
Heroes of Might and Magic IV	16, 18, 186
Highland Warriors	07
Hover Ace	163
Hoyle Casino 2003	17
Hoyle Puzzle Games 2003	17
Icwind Dale II	11
IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles	09
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	07
Industry Giant II	07
Inquisition	26
International Superstar Soccer	24
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	15, 97
Jeopardy 2003	17
Kill Bill	06
King of the Road	162
Mafia: City of Lost Heaven	11, 15, 163, 191
Max Payne	13, 15, 17
Medal of Honor: Allied Assault	15
Medieval: Total War	11, 70
MegaMan X5	46
Microsoft Train Simulator	15
Midnight Outlaw Illegal Street Drag	17
Militarizm	156
Mistmare	28
Monopoly 3	17
Moraffs CyberPinBall	17
Neverwinter Nights	15, 16, 17, 110, 116
Nexagon: The Pit	07
No One Lives Forever 2 — A Spy In H.A.R.M.'s Way	50
Operation Flashpoint	100
Operation Flashpoint: Resistance	11



Ostrich Runner	28
OverTower	17
PacBomber	17
Panzer Campaigns 6 — Korsun '44	17
PARKAN. Железная стратегия. Часть 2	10
Pharaoh	15
Phoenix RPG	16
Plane Game	16
Platoon	09
Postal 2	11
Prisoner of War	17, 80
Quake	13, 15, 103
Quake III Arena	15, 17, 94
Rainbow Six: Raven Shield	10
Red Alert II	15
Reel Deal Poker Challenge	17
Reel Deal Slots Volume II	17
Return to Castle Wolfenstein	97
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory	29
Rune	15
RuneSword 2	17
Serious Sam (Крутой Сэм)	15
Shade: Wrath of Angels	30
Shadowbane	07
SimCity 4	07, 40
Slot Reef	17
Soldier of Fortune 2: Double Helix	10, 15, 17
Squad Battles: Eagles Strike	17
Star Wars: Galactic Battlegrounds	15
StarCraft	16
StarCraft: Ghost	08, 11
Stronghold	15
Stronghold: Crusader	46
Super Candy Cruncher	17
Tactical Ops: Assault on Terror	17
The Italian Job	44
The Lord of the Rings: Middle-earth Online	06
The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	06
The Sims	15
The Sims: Unleashed	46
The Thing	11, 16, 106, 162
The Y-Project	06
Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder	30
Tom Clancy's Splinter Cell	09, 32
Trophy Hunter 2003	17
Turbo Toons	17
Ultima Online	10
Ultimate Pinball	17
Unreal 2: The Awakening	42
Unreal Tournament	17, 95
Unreal Tournament 2003	54, 192
Vampire: The Masquerade	11
WarCraft III: Reign of Chaos	15, 16, 17, 114
Wreckage	06
Xenus	84
Варлоорды — Боевой клич II (Warlords BattleCry II)	11, 47
Вторая мировая: Стальной кулак (World War II: Panzer Claws)	76
День Победы (Hearts of Iron)	88
Ил-2: Штурмовик	11
Казачи (Cossacks)	11
Казачи: Последний довод королей	17
Казачи: Снова война	46
Код доступа: РАЙ	66
Космические рейнджеры	10
Ларго Винч: Империя под угрозой (Largo Winch: Empire Under Threat)	82
Недетские гонки	18
Подглядывающий (Watch Me!)	162, 163
Противостояние IV (Sudden Strike 2)	11
С.В.И.Н.	162, 163
Цена страха (Sum of All Fears)	48
Эскадра смерти (Destroyer Command)	47

#### Внекомпьютерные игры

Book of Hallowed Might	166
Dark Ages: Europe	166
Dark Ages: Mage	166
Роботех	170
Gamemastering Secrets	166
Magic Online	166
Magic: The Gathering	166, 168
Седьмое море (7th Sea RPG)	174
Star Trek Customizable Card Game	172
The Avatar's Handbook	166
The Fellowship of the Ring	166
Warhammer 40,000 CCG	166

<b>САМОПАЛ</b>	<b>122-125</b>
Ролевая Библия. Хроники маленького, но очень гордого астероида	122
<b>ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ</b>	<b>126-149</b>
Железные новости	126
<b>Теория</b>	
Записки инсайдера. Компьютерный бизнес с другой стороны прилавка	128
История микропроцессора. Часть 3: За далью даль	132
<b>Тестирование</b>	
Продам FPS, недорого...	
Сводное тестирование бюджетных 3D акселераторов	134
Деревянный Гений.	
Тестирование акустической системы Genius SW-5.1 Home Theater	138
RAID в тылу технологий. Практическая оценка полезности RAID массива	140
<b>Экзотика</b>	
Герой асфальта Thrustmaster FreeStyler Bike. Сказание о байкерах-инвалидах	144
<b>Новости рынка</b>	
Новая рубрика посвящена новостям отечественного железного рынка	146
<b>Разумный компьютер</b>	
Разумный компьютер за разумные деньги	148
<b>ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ</b>	<b>150-151</b>
Консервируем бэд-блоки, бесплатно звоним по межгороду, лечим глаза	151
<b>ИНТЕРНЕТ</b>	<b>152-159</b>
Новости Интернета	152
Интернет в закладках. Программы для работы с букмарками	154
Наполеоны онлайн	156
Интересное в сети	158
<b>АНТИХАКЕР</b>	<b>160-162</b>
Norton AntiVirus 2002	160
<b>КОДЕКС</b>	<b>162-164</b>
Стандартные коды	162
Шестнадцатичные коды	162
Игровые ресурсы	163
Классика	163
Easter Eggs	163
Трюки Diamond Mine	164
<b>ВНЕ КОМПЬЮТЕРА</b>	<b>166-176</b>
За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр	166
Onslaught. Что день грядущий нам готовит?	168
Войны Пыльной зоны. Вселенная "СтарсиС" и механика "Роботеха"	170
Картография Звездного пути. Обзор Star Trek CCG	172
Острова и волны авантюрных романов. Романтический мир "Седьмого моря"	174
<b>ПОЧТА "МАНИИ"</b>	<b>178-182</b>
Совершенствуем вокальные данные, эмулируем обыденность, оправдываем цензуру и ругаем политиков	178
<b>ЮМОР</b>	<b>184-185</b>
Анекдоты, смешные задачки, крылатые фразы	184
<b>МОЗГОВОЙ ШТУРМ</b>	<b>186-190</b>
Героический Конкурс. Выпуск №5	186
Тест №27. Киберпанк	186
Скринтурс #11. Ноябрь	188
Анонс конкурса "Визионер"	188
Подведение итогов за №09/2002	190
<b>МИКРОПОСТЕР</b>	<b>191-192</b>
Mafia: The City of Lost Heaven	191
Unreal Tournament 2003	192

#### МЕГАПОСТЕР "МАНИИ"

FIFA Football 2003  
The Lord of the Rings: The Fellowship Of The Ring

#### РЕКЛАМА В "МАНИИ"

##### Обложка:

Руссобит-М  
Акелла  
1С

2-я  
3-я  
4-я

##### В номере:

1С	57, 93, 99, 103, 105, 109, 165, 183, 187, 189
Акелла	07, 09, 11, 13
Бука	65
Динамит	181
Игромания	91, 107
КРИ	02
Лабиринт	167
Медиа-Сервис	15, 17, 19, 23, 25, 27, 31, 53, 61, 73, 123, 125
Медиатека	139
МТУ-Интел	143
Новый диск	119
Руссобит-М	43, 45, 49, 121, 129
Саргона	177
Элвис-Телеком	157
Яндекс	01
DataForce	145
NMG	135





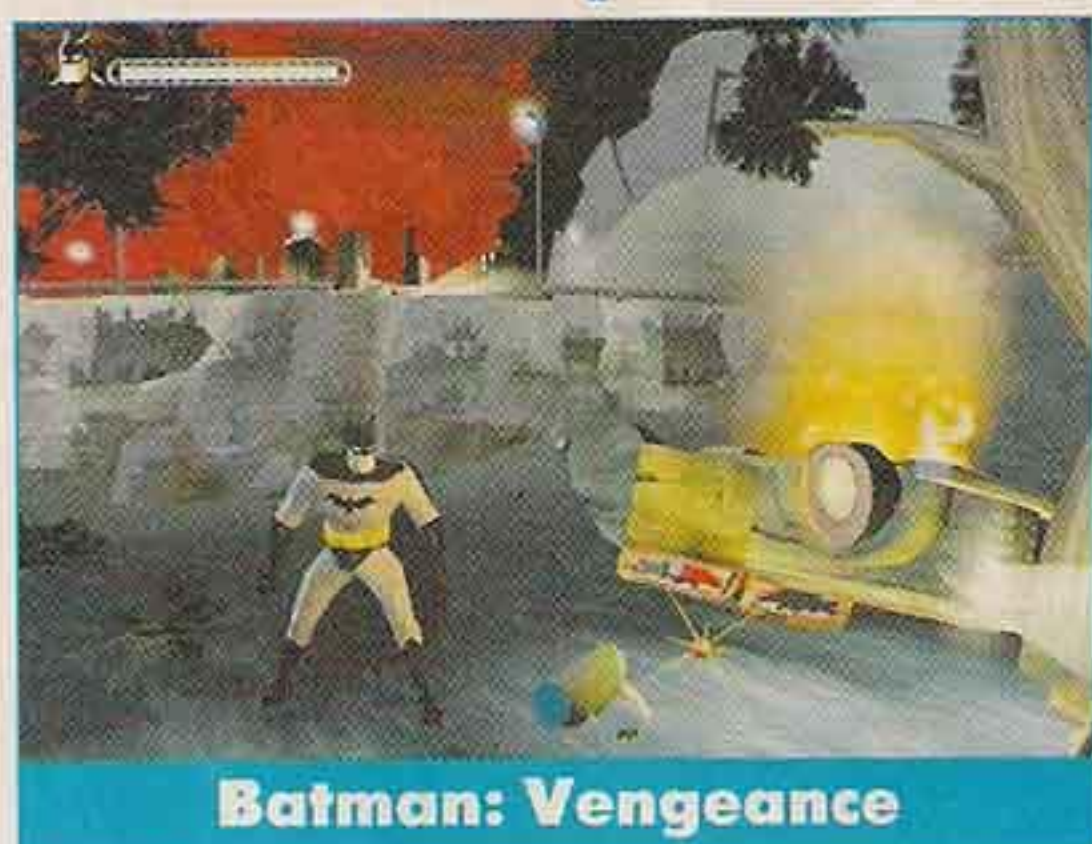
# НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

## ИГРЫ

### Онлайновый крах

Корпорация NCsoft — крупнейший издатель онлайн-игр — заключила договор со студией NetDevil (создатели Jumpgate) на издание игры Wreckage. Действие игры будет разворачиваться в постапокалиптическом мире. Игроку предстоит участвовать в настоящей автомобильной войне. Мы сможем навешивать на наш "танк" все новую и новую броню, пушки и другие виды оружия. Самое интересное, что игра будет нацелена исключительно на мультиплеер. Сетевые баталии между бандами чокнутых гонимых начнутся в районе 2004-2005 года.

### Мышиное пришествие



Batman: Vengeance

Ubi Soft подтвердила, что работы над Batman: Vengeance для PC идут полным ходом. Напомню, что игра сделана по мотивам анимационного телесериала The New Batman Adventures и уже стала популярной на приставках, войдя в десятку самых продаваемых игр для Xbox, PS2 и GC. Примерить костюм летучей мыши и надрать пятую точку врагам города Готам мы сможем уже в этом месяце.

### Игрек накрылся



The Y-Project

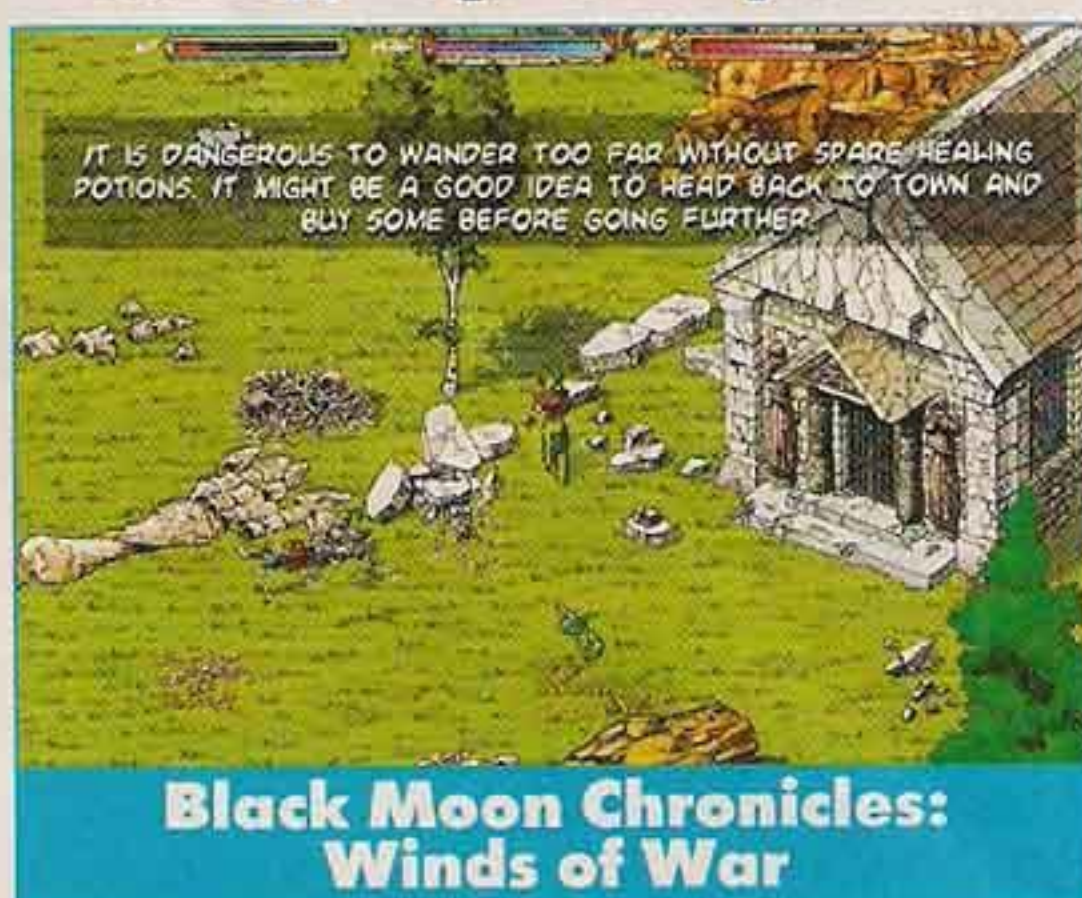
Печальные новости пришли к нам из Германии. Немецкая студия Westka Interactive объявила себя банкротом и распустила штат из 44 сотрудников. Причиной этому послужило отсутствие гарантий платежеспособности студии при разработке игры The Y-Project. И это притом, что был подписан контракт с одним из крупней-

ших издателей, а сама игра получала исключительно восторженные отзывы в прессе. Напомню, что The Y-Project задумывался как смесь экшена и адвенчуры с видом от первого лица. Игра выглядела многообещающе (да что там говорить... взгляните на скриншот) и должна была выйти во втором квартале 2003 года. Но, увы, акулы бизнеса распорядились иначе. Покойся с миром, "Игрек".

### Пристрелили Билла

Нет, это не призыв к войне с Биллом Гейтсом. Просто Black Label Games — студия, принадлежащая игровому подразделению компании Vivendi Universal Publishing — записалась в издатели игры Kill Bill, создаваемой по мотивам одноименного боевика от Квентина Тарантино. Фильм повествует о наемной убийце (Ума Турман), которую предал ее же босс (Дэвид Кэррадайн). Оправившись от ранения в голову, бывший член международного отряда киллеров жаждет мести. Выход фильма запланирован на октябрь 2003 года. Игра же выйдет во втором квартале 2004, вместе с началом продаж DVD с фильмом.

### Заход черной луны



Black Moon Chronicles: Winds of War

В бизнесе, как и в жизни, выживают сильнейшие. Или это в жизни, как в бизнесе... Компания Vircom прекратила разработку своей многообещающей MMORPG — Black Moon Chronicles: Winds of War. Причиной решения стали проблемы у прародителя Vircom — компании Cryonetworks, которая объявила себя банкротом в июле этого года. Однако бета-версия клиента игры все же свободно распространяется. Правда, перспективы поиграть у нас достаточно мрачные. Во-первых, клиент весит без малого 922 Мб и запакован в единый ZIP-файл. Во-вторых, на FTP пускают по одному человеку (нагрузки, видите ли, боятся). В-третьих, Vircom оставила за собой право закрыть в любой момент все сервера BMC. И, наконец, прекращение разработки игры означает также и прекращение всякой работы по устранению багов, неполадок на серверах и прочих неприятностей.

Что касается компании в целом, то Vircom на данный момент завершает процесс отделения от Cryonetworks. Менеджеры компании считают, что так будет лучше для всех. Еще бы, ведь дела у Vircom шли более-менее хорошо на протяжении семи лет. До тех пор, пока в один холодный зимний вечер 2000-го года компанию не купили... Но это уже совсем другая история.

### Игровой властелин



Компания Vivendi Universal в рамках соглашения с Tolkien Enterprises анонсировала две новые игры, действие которых разворачивается во вселенной "Властелина колец". Первый проект — это MMORPG под названием The Lord of the Rings: Middle-earth Online. По заявлениям разработчиков, поклонники Толкиена будут приятно удивлены масштабностью и атмосферностью мира Middle-earth. Что касается второй игры, то она станет логическим продолжением первой. Однако борьба добра и зла продолжится уже в жанре RTS. Разработкой The Lord of the Rings: The War of the Ring, также как и созданием Middle-earth, займется студия Black Label Games. Даты выхода игр пока не оглашаются. Особо страждущим напомню, что уже в этом году на PC нас ждет-таки одна игра из "кольцевой" серии — The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring.

### Страсти по онлайн



В последнее время онлайн-тема становится все более и более популярной среди разработчиков компьютерных игр. Подозреваю, что лавры Sony с ее EverQuest не дают спать десяткам крупных компаний во всем мире. И одна из таких компаний — Vivendi Universal. Именно она объявила о подписании соглашения с Marvel Enterprises, согласно которому Vivendi займется разработкой крупной онлайн-игры на основе комиксов Marvel — Hulk и X-Men. Игру планируется закончить к 2005 году.



## Железобетонный гигант



Industry Giant II

20 новых миссий, разбитых на три кампании. В общей сложности — это 30 новых карт. Если вам этого мало, можете создавать свои, благо к дополнению будет прилагаться редактор. Помимо этого, в нашем распоряжении будут новенькие виды транспортных средств, а также все тонкости 56 новых индустрий. Хотите заняться производством мобильных телефонов? А может, вы смотрите в будущее, и вам по душе разработка инновационных технологий? Нет проблем, в конце ноября вы сможете воплотить все свои производственные фантазии в жизнь.

## В долгий ящик



SimCity 4

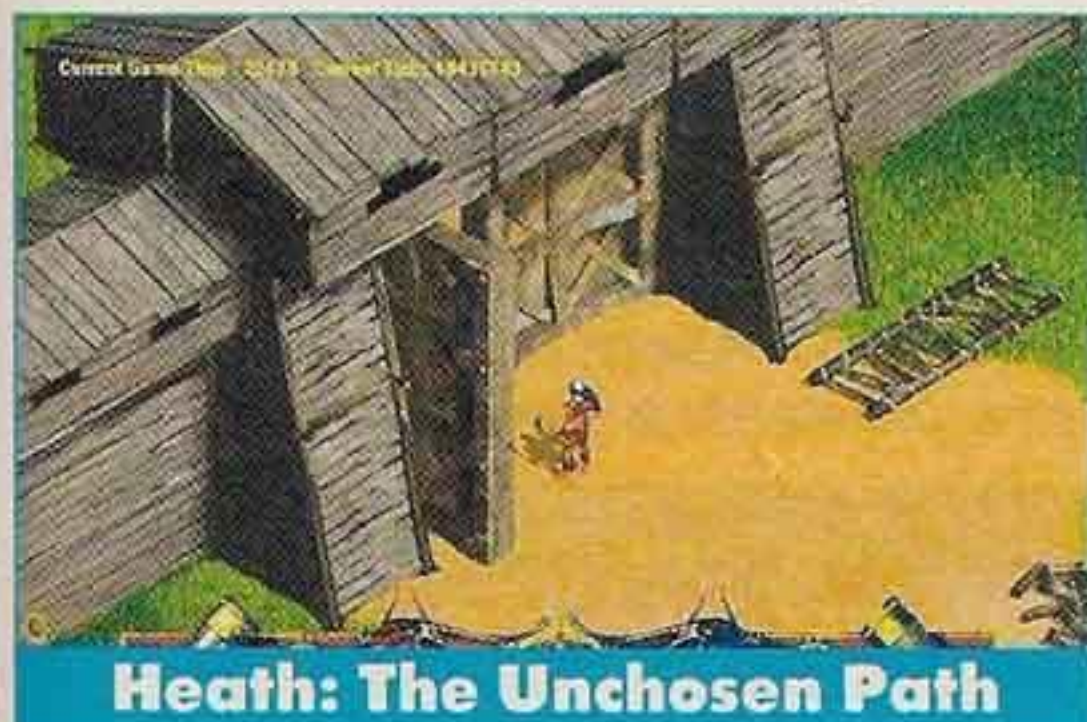
что дата выхода стратегии в реальном времени Highland Warriors перенесена на январь 2003 года. Задержка связана с необходимостью как следует проработать баланс всех юнитов в игре.

SimCity 4 — еще одна игра, которая выйдет лишь в январе следующего года. Судя по заявлениям Maxis, они хотят еще немного доработать кое-какие аспекты игры. Какие именно — неизвестно.

Следующей игрой, оказавшейся за барьером 2002 года, является Indiana Jones and the Emperor's Tomb. Никаких комментариев по этому поводу LucasArts не дала.

И, наконец, даты выхода еще трех игр были перенесены с конца 2002 года на первый квартал 2003. Этим играми стали: ужасик от Terminal Reality и Majesco — BloodRayne, тактический экшен Nexagon: The Pit от Strategy First и онлайн-ролевик Shadowbane от Ubi Soft.

## Неисповедимые пути



Heath: The Unchosen Path

доступными способами. Внешне игра чем-то напоминает Diablo — все тот же угол наклона, те же “стаканы” со здоровьем и маной, магические заклинания и бесконечное кровавое месиво. Если перечислять основные достоинства Heath, то стоит назвать следующие: более 150 видов NPC и 50 видов врагов, около 30 различных заданий, более 500 предметов, 5 основных и 15 вторичных параметров героя, 50 многоуровневых магических заклинаний. Добавьте к этому технические навороты вроде динамического освещения, D.A.R.E. системы позиционирования звука и многопоточной архитектуры. Судя по всему, игра найдет своих поклонников уже в конце этого года.

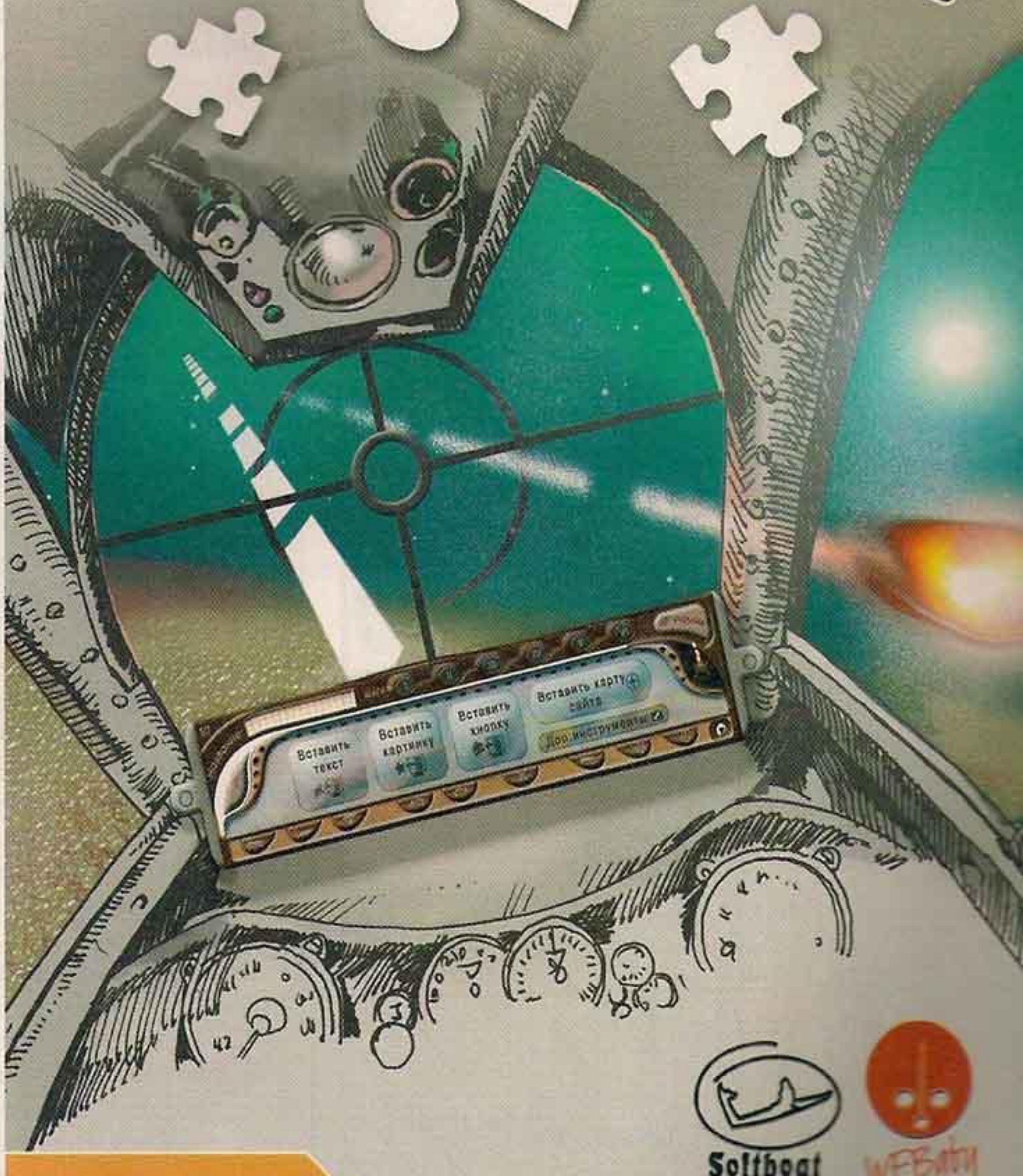
Компания JoWoOD выступила с анонсом аддона для своего недавнего детища — Industry Giant II. В дополнении игрокам будет предоставлена уникальная возможность — за 40 лет (с 1980 по 2020 год) создать процветающую индустриальную империю. В аддоне нас ждут

Как ни стараются разработчики выпускать свои игры в срок, получается у них это далеко не всегда. Вот и на этот раз выход сразу нескольких крупных проектов пришлось отложить до лучших времен.

Ребята из студии Data Becker сообщили, Highland Warriors пере-

# Сайткрафт

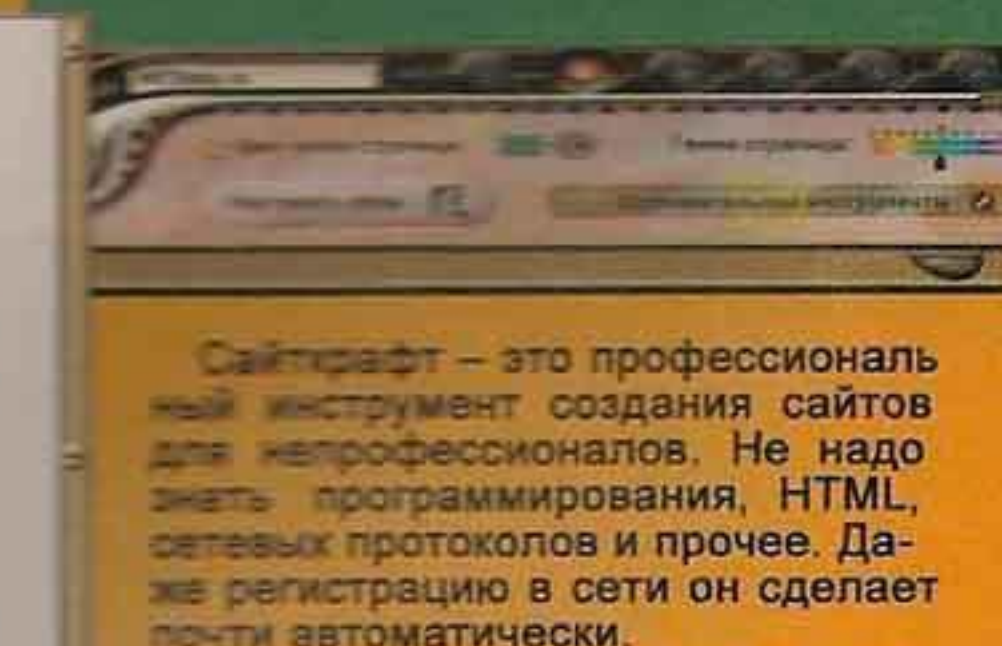
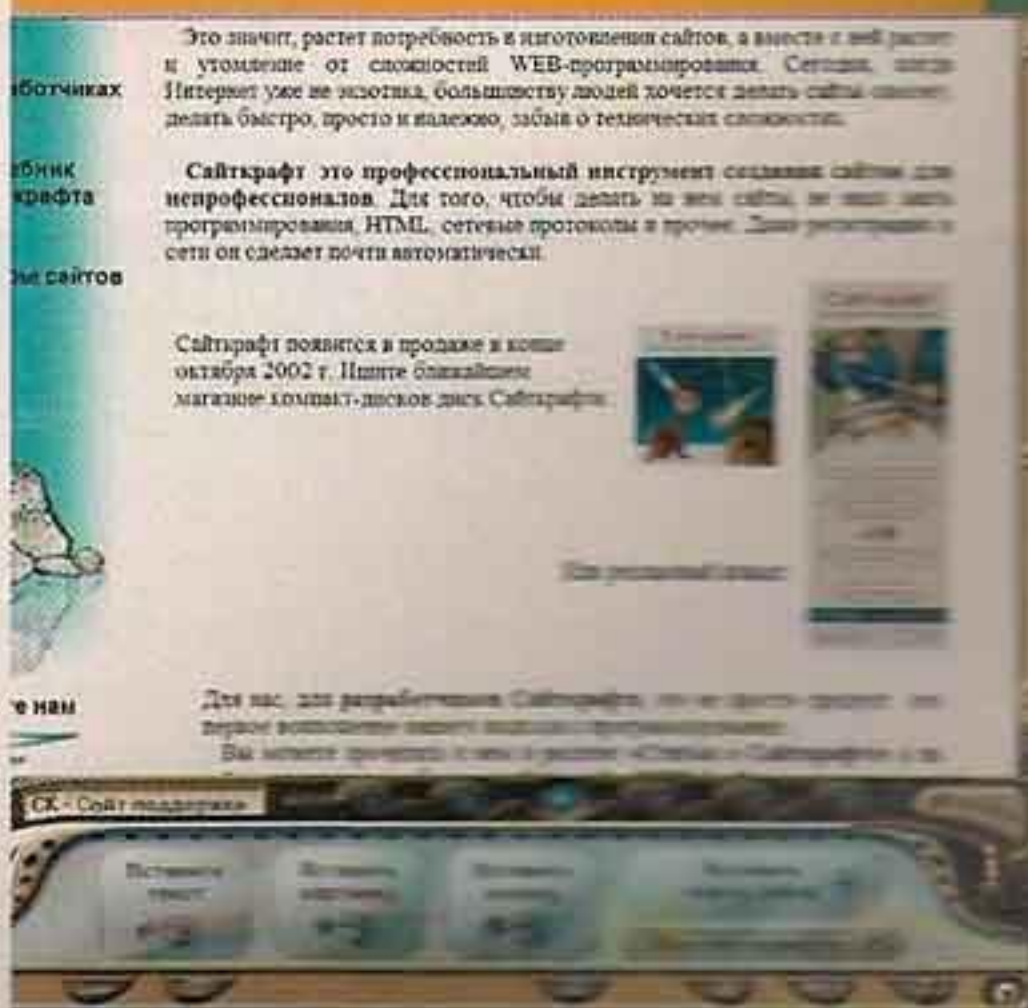
Конструктор простых сайтов



pc cdrom

Сайт — это инструмент, который в нашем новом мире необходим всем, кто еще хоть чего-то хочет. Особенно молодым бизнесменам. Количество сайтов растет взрывоподобно, и они теперь определяют бизнес и общение.

Это значит, растет потребность в изготовлении сайтов, а вместе с ней растет и утомление от сложностей WEB-программирования. Сегодня, когда Интернет уже не экзотика, большинству людей хочется делать сайты самому, делать быстро, просто и надежно, забыв о технических сложностях.



Сайткрафт — это профессиональный инструмент создания сайтов для непрофессионалов. Не надо знать программирования, HTML, сетевых протоколов и прочее. Даже регистрацию в сети он сделает почти автоматически. Никаких сложностей при работе с ним не должно возникнуть вообще. Но в крайних случаях поищите в магазинах учебник «Сайткрафт. Как создать сайт самому».

www.akella.com





## Даты выхода игр

### Октябрь

Real War: Rogue States	05
Enigma: Rising Tide	06
Hitman 2: Silent Assassin	08
Another War	10
No One Lives Forever 2	10
G.I. Combat	15
Archangel	18
Arx Fatalis	18
Combat Flight Simulator 3	18
Rayman 3: Hoodlum Havoc	20
Глаз Дракона	20
Need for Speed: Hot Pursuit 2	21
Hearts of Iron	24
FIFA 2003	29
NBA Live 2003	29
Sherlock Holmes & Curse of the Mummy	30

### Ноябрь

Rainbow Six: Raven Shield	04
Shadowbane	05
Command & Conquer: Generals	14
ИЛ-2 Штурмовик: Забытые сражения	14
Breed	15
Robin Hood: Defender of the Crown	15
TOCA Race Driver	15
Tomb Raider: The Angel of Darkness	16
MoH: AA — Spearhead	18
I.G.I. 2: Covert Strike	20
K.Hawk: Survival Instinct	25
Master of Orion III	26
Tom Clancy's Splinter Cell	26
Gothic II	29

### Декабрь

Midtown Madness 3	03
Summoner 2	11
Cycling Manager 2	12
Knights of the Cross	15
One Must Fall: Battlegrounds	15
Platoon	18
Fahrenheit	19
1914 — The Great War	20
Stalingrad	20
Karma: Immortality	22
UFO: Aftermath	24
Galactic Civilizations	25

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

# ИНДУСТРИЯ



## Всепоглощающая Microsoft



Софтверный гигант — Microsoft — продолжает скупать небольшие, но перспективные компании для разработки игр под свою приставку. На этот раз Microsoft приобрела у Nintendo за 375 миллионов вечнозеленых студию Rare, создателей хитовой серии игр Donkey Kong. На Rare уже повесили разработку пяти новых игр для Xbox.

А пока суд да дело, в Сети появились слухи о новой жертве "мелкомягких" — японском разработчике Capcom. Слухи подкрепляются тем, что, во-первых, согласно прогнозам, Capcom понесет убытки в размере 66 миллионов долларов за этот фискальный год. Составление баланса будет проводиться в марте 2003 года. А во-вторых, Xbox на японском рынке продвигается, мягко говоря, вялыми темпами (по сравнению с той же PlayStation 2 от Sony). Так что покупка известной японской компании вполне может пойти Microsoft на пользу. Пока это, конечно, всего лишь слухи, но, как говорится, чем Билл Гейтс не шутит...

## Раздел пирога

В очередной раз посмотрев на статистику продаж консолей, впору чувствовать себя так, как чувствуют себя обладатели Макинтошей. Поясню. Все помнят замечательные времена, когда приставки находились в зачаточном состоянии своего развития. Компьютерная сцена была полностью оккупирована IBM PC. Получая под свою платформу новую игру, владельцы Маков недовольно ругались: "Что ж

это такое, а? На PC уже все давным-давно про нее забыли, а нам только-только порт сделали? И не стыдно?" Стыдно. Теперь стыдно. Когда видишь, что уже и воротили индустрии (читай заметку про StarCraft: Ghost в "Срочно в номер") отворачиваются от PC в сторону всяких PS2.

Чтобы не быть голословным, приведу некоторые цифры от наших любимых статистиков — NPD Techworld. Итак, по последним данным за прошедший год продано 65,3 миллиона ПК. Прирост по сравнению с прошлым годом составил 3,6 процента. Неплохо, скажете вы? Что ж, обратимся к консольным цифрам. За год продано 110 миллионов штук, прирост — 9 процентов. Хотя, с другой стороны, консоли приходят и уходят (вспомним Dreamcast от Sega), а ПК... ПК — это на веки вечные. По крайней мере, очень хочется в это верить.

## EverQuest завоевывает Китай



Уж сколько раз в последних выпусках "Новостного меридиана" я поднимал тему денег в масштабе мира EverQuest, и вот опять не могу удержаться. Да и как тут удержаться, когда Ubi Soft и Sony Online Entertainment заключили договор на издание EverQuest в Китае? Это ж сколько миллионов (или миллиардов?) играющих голов! Попомните мои слова, в скором времени от EverQuest'овских пяти миллионов в месяц не останется и следа. Сумма возрастет в разы. А Sony, окончательно разжирев, пойдет завоевывать... Индию? Хотя это вряд ли получится, у коммунистов таки получше с техникой.

## СРОЧНО В НОМЕР

### Грекофеоз

Мы уже неоднократно писали в предыдущих номерах о запрете электронных игр в Греции. Для тех, кто по каким-то причинам (звезды не так расположились или еще что) не в курсе событий, напомню, что этим летом правительство Греции одобрило закон, запрещающий всякого рода электронные игры на территории своей страны. За не-продолжительное время действия закона уже бы-

ло арестовано около 50 владельцев интернет-кафе. Правда, все процессы по делу любителей электронных развлечений заканчивались их оправданием. И вот теперь эта бредовая история, судя по всему, подходит к своему логическому концу.

Греческие власти частично осознали абсурдность принятых решений и внесли поправки в пресловутый закон № 3037. Отныне в Греции разрешено устанавливать и запускать игры в частных и общественных местах, если это не связано с предоставлением платных услуг и не влечет за собой

долговых обязательств. Что подразумевается под платными услугами, пока неясно. То ли это игры вроде EverQuest и Ultima Online, то ли вообще любые игры в интернет-кафе (ведь там за время, проведенное за компьютером, нужно платить). Радует одно — гражданам солнечной страны и простым туристам отныне разрешается свободно пользоваться всяческими игровыми устройствами, вроде GameBoy Advanced. Так что если вдруг поедете в Грецию, знайте — за игру в шахматы на компьютере вас уже не посадят.



# РОССИЯ



## Вспомнить все



**IL-2 Sturmovik:  
Forgotten Battles**

— IL-2 Sturmovik. Итак, в аддоне под названием **Forgotten Battles** нас ждут: 30 новеньких миссий (20 для сингла и 10 для мультиплеера), 27 дополнительных самолетов для нас и 12 для AI, 4 новых военных корабля, несколько новых мест для ведения боевых действий (Львов, Таллинн), практически полностью переработанный AI, а также система динамической генерации кампаний. В общем, скучать за штурвалом явно не придется. Выход дополнения запланирован на зиму.

## Вперед, обезьяны, или вы хотите жить вечно!?

Уже в декабре компания "Медиа-Сервис 2000" выпустит игру **Platoon ("Взвод")**, действие которой продолжает собой события одноименной военной драмы американского кинорежиссера Оливера Стоуна. Вьетнамская война, узкоглазые прут из-за каждой пальмы, из друзей только напарник Билли и верная M-16. В роли бравого командос нам предстоит мотаться по вьетконговским джунглям с самого начала войны до последней схватки в 1968-м. Особое внимание во "Взводе" разработчики — компания **Monte Cristo** — уделили режиссуре скриптовых сцен, по напряженности ничем не уступающих творениям Стоуна. Убийцы OGP нам, конечно, не видать, но кто же откажется от качественного экшена, да еще и по кинохиту.



**Chessmaster 9000**

## Ход конем

Компания "Акелла" подписала договор с компанией **Ubi Soft** на издание в России, СНГ и странах Балтии шахматного симулятора **Chessmaster 9000**. "Десятитысячный" — продолжение знаменитой шахматной серии. Отличительными особенностями новой игры будет существенно улучшенное графическое оформление, а также увесистая обучающая система. Настолько увесистая и подробная, что игра разместится аж на двух дисках, что, согласитесь, несколько необычно для шахматного симулятора. Пусть и такого навороченного, как Chessmaster. Как бы то ни было, выход игры на близлежащей территории ожидается совсем скоро.

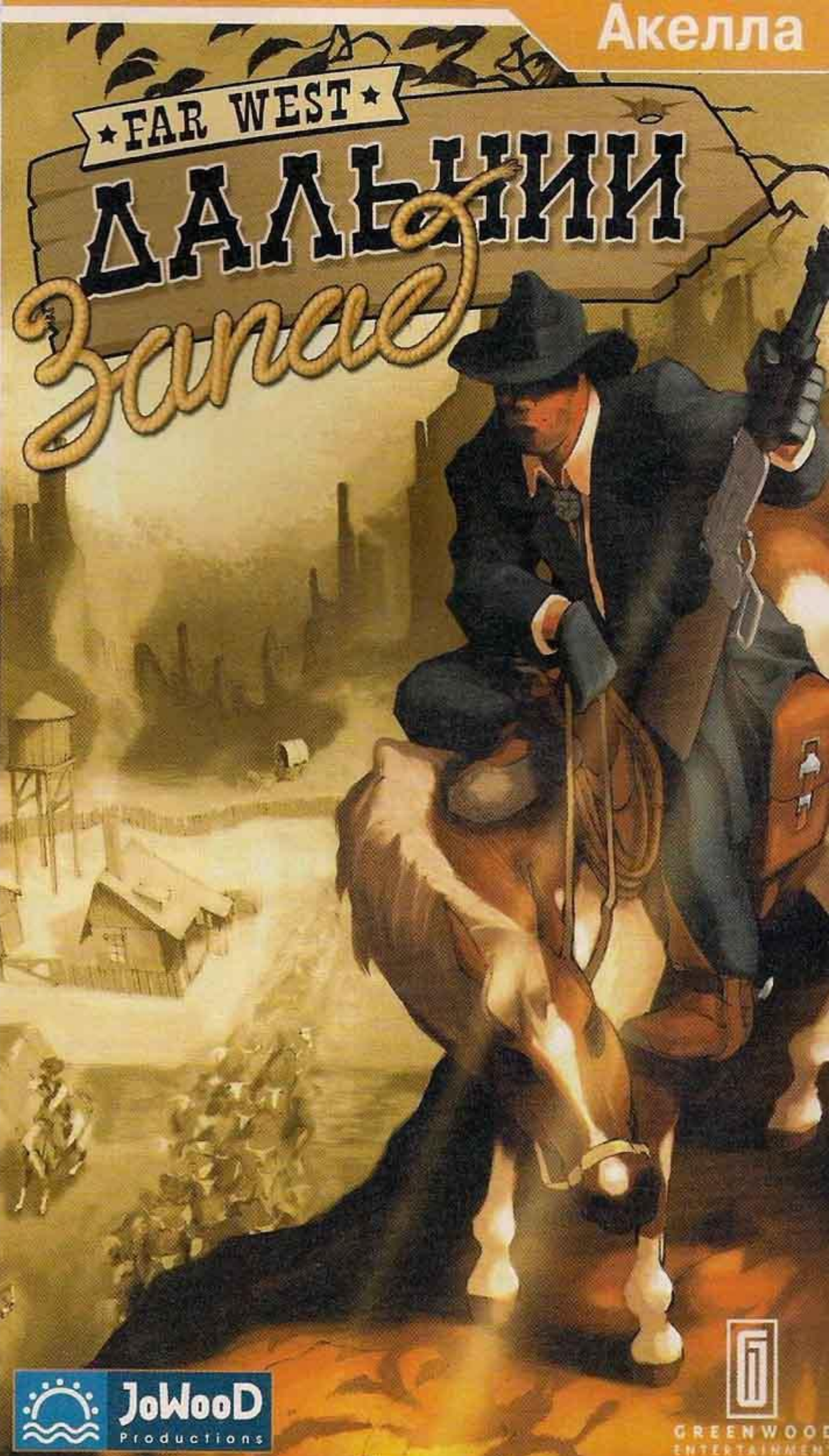
дет существенно улучшенное графическое оформление, а также увесистая обучающая система. Настолько увесистая и подробная, что игра разместится аж на двух дисках, что, согласитесь, несколько необычно для шахматного симулятора. Пусть и такого навороченного, как Chessmaster. Как бы то ни было, выход игры на близлежащей территории ожидается совсем скоро.

## Клэнси в России



**Tom Clancy's Splinter Cell**

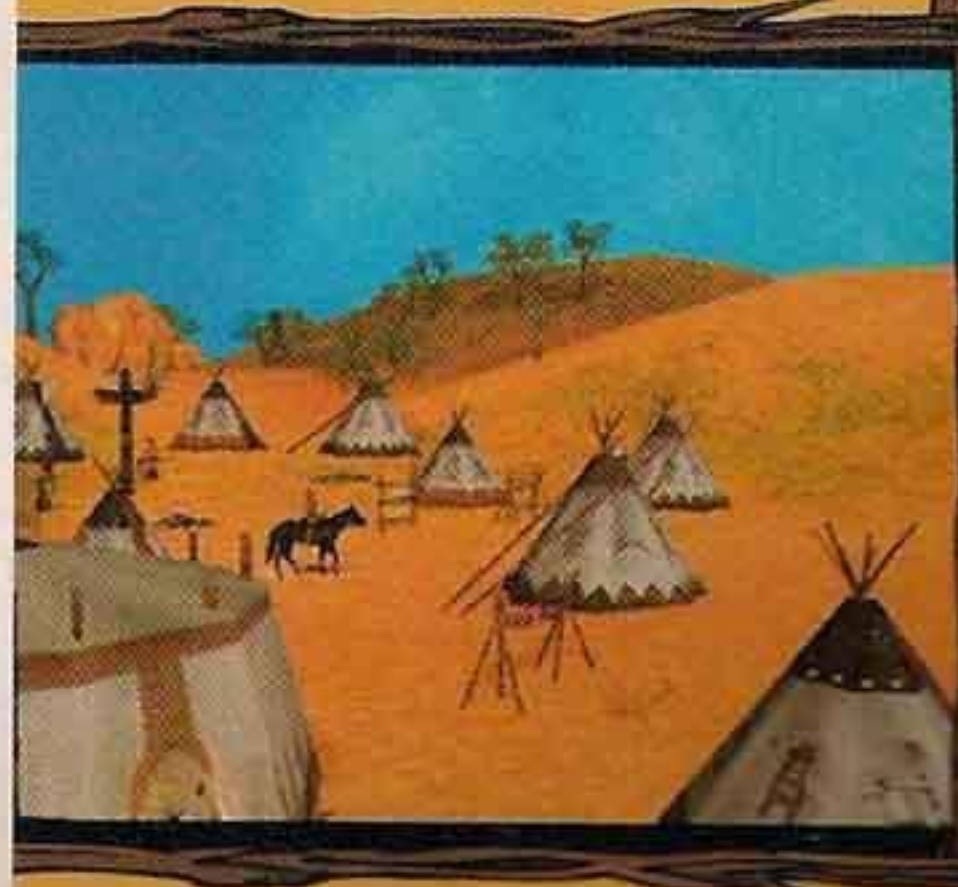
Компания **New Media Generation** заключила договор с компанией **Ubi Soft Entertainment** на издание на территории бывшего СССР пары игр из популярной серии **Тома Клэнси**. Счастливицами стали: экшен от третьего лица **Splinter Cell** и тактиче-



GREENWOOD  
ENTERTAINMENT

## pc cdrom

Ранчо на Диком Западе! В новой ритал-тайм стратегии нет никаких идилий! Индейцы и бандиты — вот суровые будни честного ковбоя. Стройте ранчо, нанимайте работников, развивайте бизнес, обороняйтесь от нападений извне и пытайтесь справиться с внутренними конфликтами. Народ на Диком Западе дикий, а потому стрельбы не избежать. Удачи, Ковбой!



- Взрывоопасная смесь торгового симулятора и военной стратегии
- Множество прекрасно анимированных персонажей
- Возможность изменять масштаб изображения в игре со свободным изменением камеры
- Поддержка многопользовательского режима

[www.akella.com](http://www.akella.com)

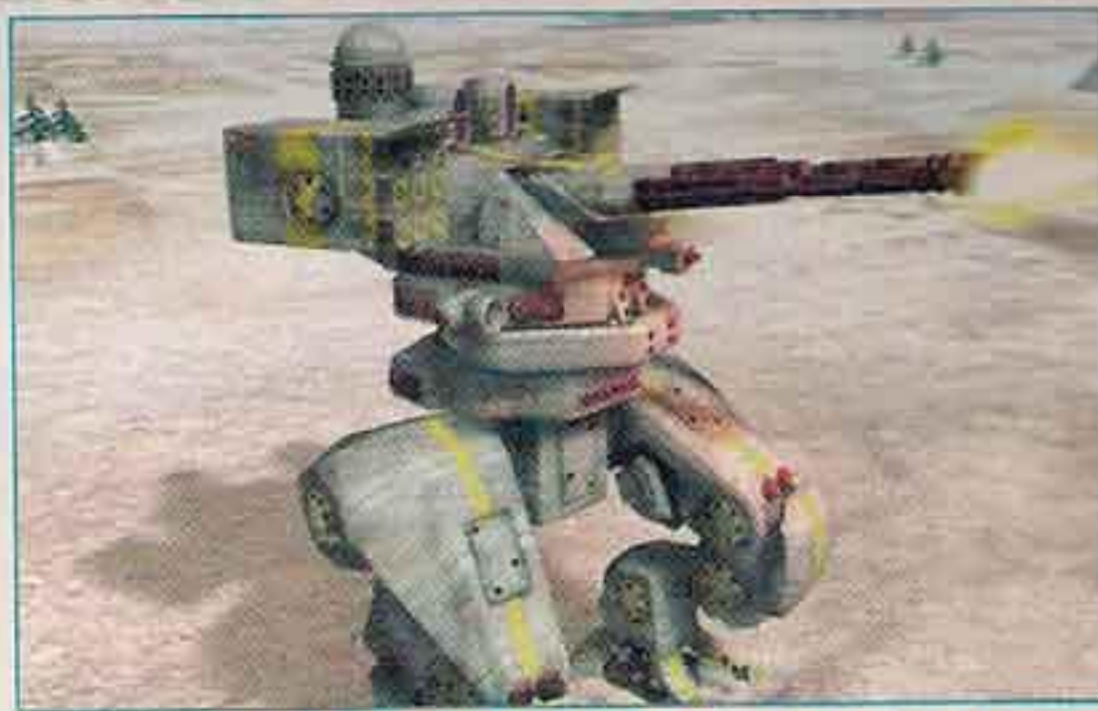




кий экшен в стандартной упаковке (то бишь от первого лица) **Rainbow Six: Raven Shield**. Выход обеих игр запланирован на 2003 год.

## Новинки от 1С

Фирма 1С объявила о подписании договоров с несколькими разработчиками на издание их игр в России, на территории стран СНГ и Балтии. Во-первых, под раздачу попала компания "Никита" со своим новым проектом "PARKAN.



**Железная стратегия. Часть 2**. Во второй части популярной игры нас ждут 10 новых варботов и 3 планеты, новое оружие и многое другое. Выход игры намечен на ноябрь этого года.

И также в ноябре нас ждет выход ролевой игры "Космические рейнджеры" от компании Elemental Games. Благодаря 1С и EG мы вновь будем бороздить необъятные просторы вселенной, вести торговлю и показывать неприятелю космический вариант матери Кузьмы.

# ИНТЕРЕСНОСТИ



## Разумный AI

Вспомните, сколько раз во время напряженных баталий в какой-нибудь компьютерной игре реальная жизнь бесцеремонно вторгалась в игровую процесс! То телефон зазвонит, то желудок напомнит о себе суровым урчанием, то еще какая оказия случится. В самый неподходящий момент приходится прерываться и решать дела насущные. Но, похоже, у израильского разработчика Majorem есть выход из этой ситуации: AI, использующий так называемые генетические алгоритмы. Суть подобного метода заключается в том, что, пока вы играете, компьютер пристально наблюдает за вашими действиями, анализирует возможные просчеты, виртуально пробует другие варианты развития событий. Как только вы включаете автопилот, компьютер начинает воспроизводить выработанную вами методику игры. После чего AI начинает учиться уже на собственных ошибках и снова анализирует складывающуюся ситуацию. В общем, пытается думать. По сути, подобная система не нова и давным-давно используется всеми мало-мальски уважающими себя разработчиками. Но израильтяне утверждают, что их AI будет куда умнее конкурентов. Что ж, посмотрим. А точнее — проверим в феврале 2003 года. Именно тогда выйдет **Ballerium** — онлайн-овая RTS с поддержкой вышеописанной технологии.

С похожим лозунгом группа академиков обратилась в федеральный суд американского штата Миссури. Ученые настаивают на том, что пагубное воздействие "кровавых" игр на детей и подростков надумано и преувеличено. Коллегия состоит из 33 ученых различных учебных заведений: Технологического Института Массачусетса, Калифорнийского, Лос-Анджелесского и Лондонского университетов. Ученые заявляют, что в проводимых ныне исследованиях понятие "осознание насилия" сознательно заменяют на "пагубное влияние насилия". Хотя на самом деле ничего пагубного в лицемерии крови, ошметков тел и прочего "мяса" в компьютерных играх нет. Наоборот, подобные игры являются отличной отдушиной для агрессивной молодежи. Ведь куда лучше, если пятнадцатилетний подросток перестреляет банду террористов в каком-нибудь новомодном экшене, нежели пойдет косить из УЗИ своих одноклассников.

Что ж, хочется позвать руки подобным энтузиастам. За бравое дело боретесь, товарищи. Только вот вряд ли бюрократы вас поймут. Им бы только свой рейтинг поднять. А как — это неважно. Если рейтинг поднимется от рекламы ножек Буша, будут рекламировать эти самые ножки. А если от запрета последней радости подростка, то... в общем, вы поняли, в чем сила.

## Паганая годовщина



Ultima Online

Electronic Arts (а вместе с ней и Origin) отпраздновала пятилетие своей хитовой онлайн-овой RPG **Ultima Online**. За это время у игры появилось 225 тысяч постоянных подписчиков более чем из 130 стран мира. По словам очевидцев, празднества проходили в спокойной и миролюбивой обстановке. Сделала ли EA по случаю круглой даты какой-нибудь подарок многочисленным игрокам, неизвестно. Тем не менее, хочется присоединиться к всеобщим поздравлениям. Long live the king!

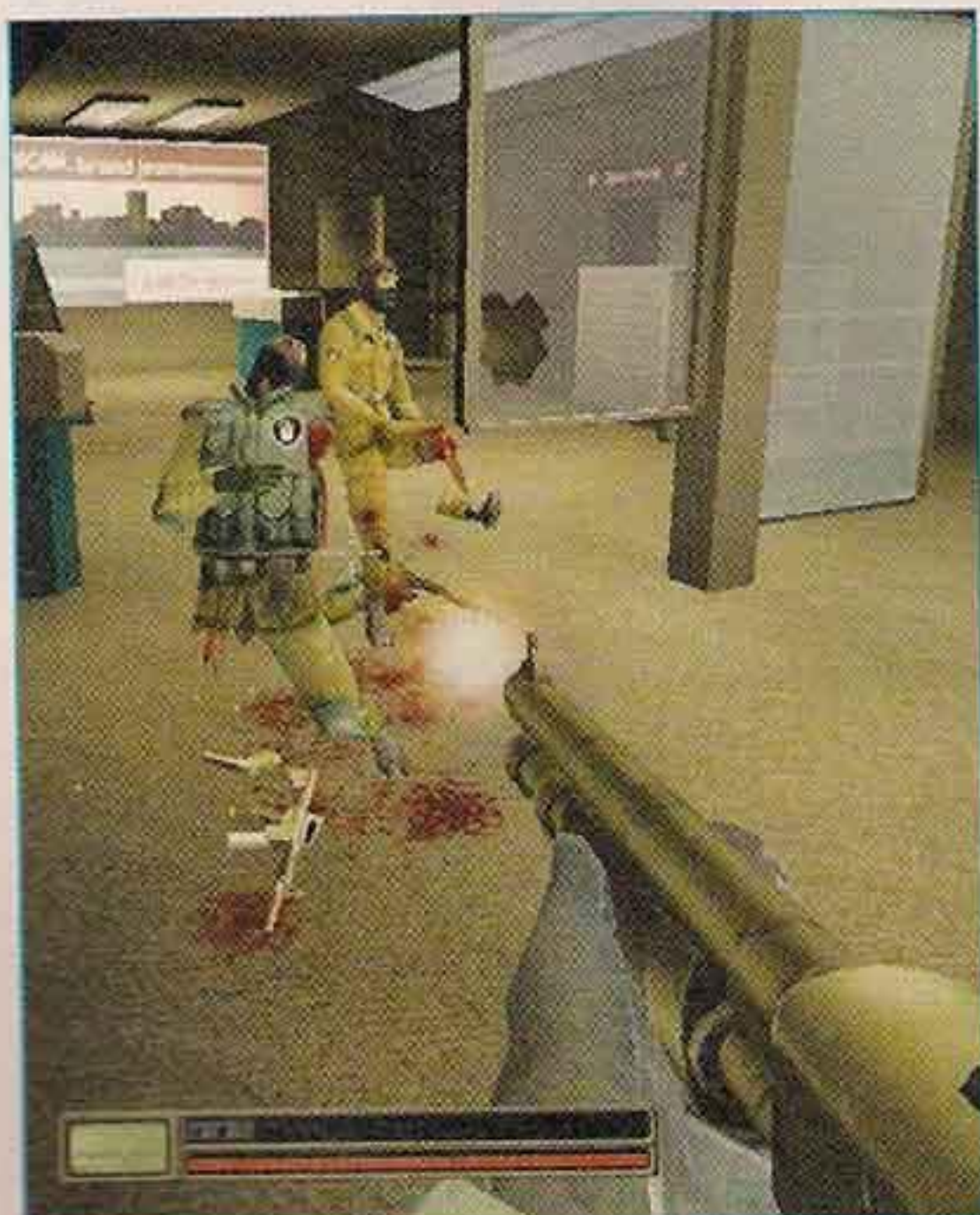
## Обреченное кино



DOOM III

Warner Bros. Pictures подошла к финальной стадии покупки прав на съемку фильма по мотивам, наверное, самой известной компьютерной игры — **DOOM**. При удачном стечении обстоятельств (а сейчас все идет именно к этому) фильм мы увидим через каких-то пятнадцать месяцев — ничтожный срок для настоящего киномана. Несмотря на то, что во времена выхода первого DOOM'a возникло множество разговоров об этической стороне дела (насилие, насилие и еще раз насилие), компания ориентирует свою картину в серии "до 13". По сюжету фильм будет напоминать третью реинкарнацию DOOM'a. Действие будет происходить в будущем, на марсианской военной базе, где в ходе некоторого эксперимента ученые по неосторожности открывают портал в ад. На защиту красной планеты встанет герой-одиночка, который и даст пинка адским чебурашкам.

## Насилие в каждый дом!



Soldier of Fortune 2: Double Helix



## СРОЧНО В НОМЕР

### Призрачные перспективы

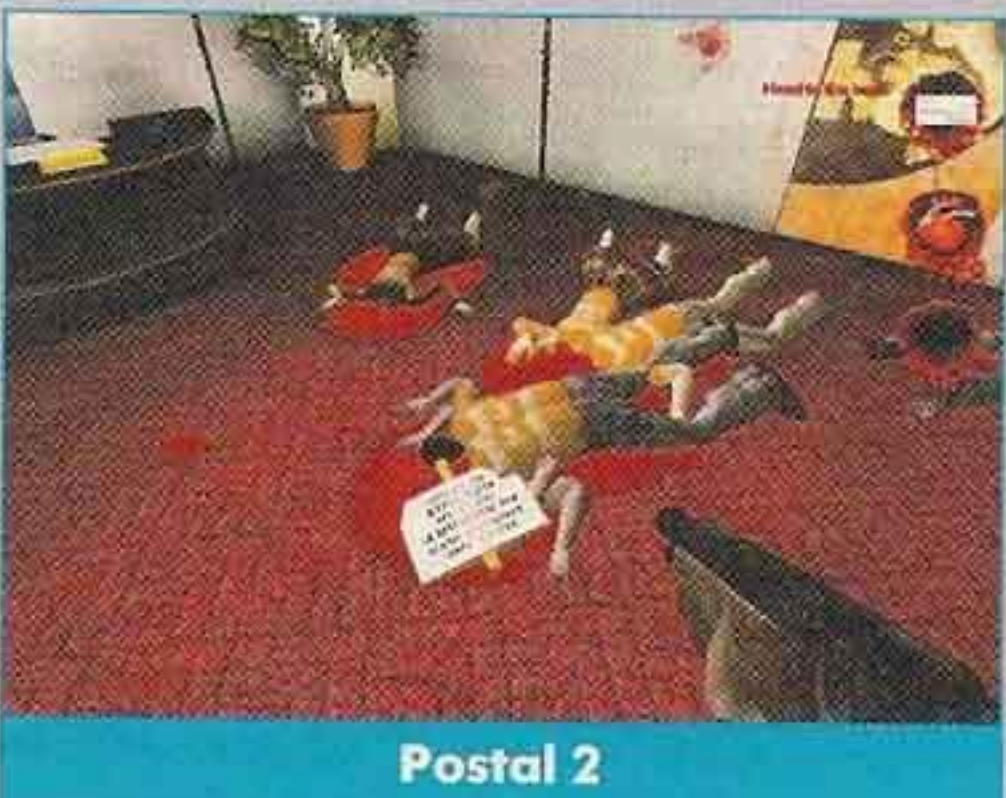


StarCraft: Ghost

То, о чем так долго трубили на всех новостных сайтах, свершилось. На пресс-конференции в рамках японской выставки Tokyo Game Show представители Blizzard Entertainment анонсировали свой новый проект — StarCraft: Ghost. Игра представляет собой тактический экшен с видом от третьего лица. Действие разворачивается вокруг специального агента-призрака по имени Нова. Двадцать лет непрерывной физической и психологической подготовки наделили агента огромным потенциалом, который ей предстоит проявить во время путешествия по знакомым всем поклонникам франчайза мирам StarCraft. Выполнение заданий будет связано как со шпионажем и секретными операциями, на которые Нова будет отправляться в одиночку, так и с масштабными сражениями в духе оригинальной игры, где в полной мере проявятся тактические элементы Ghost. К разработке игры помимо Blizzard подключена студия Nihilistic Software, известная нам по игре Vampire: The Masquerade. Выход игры запланирован на конец 2003 года. В издатели на территории США и Европы записалась переживающая не самые лучшие времена Vivendi Universal Games, а на территории Японии издательством займется Capcom.

И все бы хорошо, если бы не одно веселое "НО": игра выйдет только на приставках. Ну и как после этого не возненавидеть эти несчастные консоли? У меня складывается такое ощущение, что через несколько лет так придется покупать какую-нибудь PlayStation X, чтобы поиграть в некоторые хитовые игры.

### Кровища по-русски



Postal 2

Ошарашивающая новость вырвалась из самых недр компании "Акелла", которая неожиданно-негаданно взяла да и подписала договор с американской компанией Running With Scissors об издании на территории России, СНГ и стран Балтии игры Postal 2. Мне остается

лишь процитировать пресс-релиз "Акеллы", уж больно он хорош.

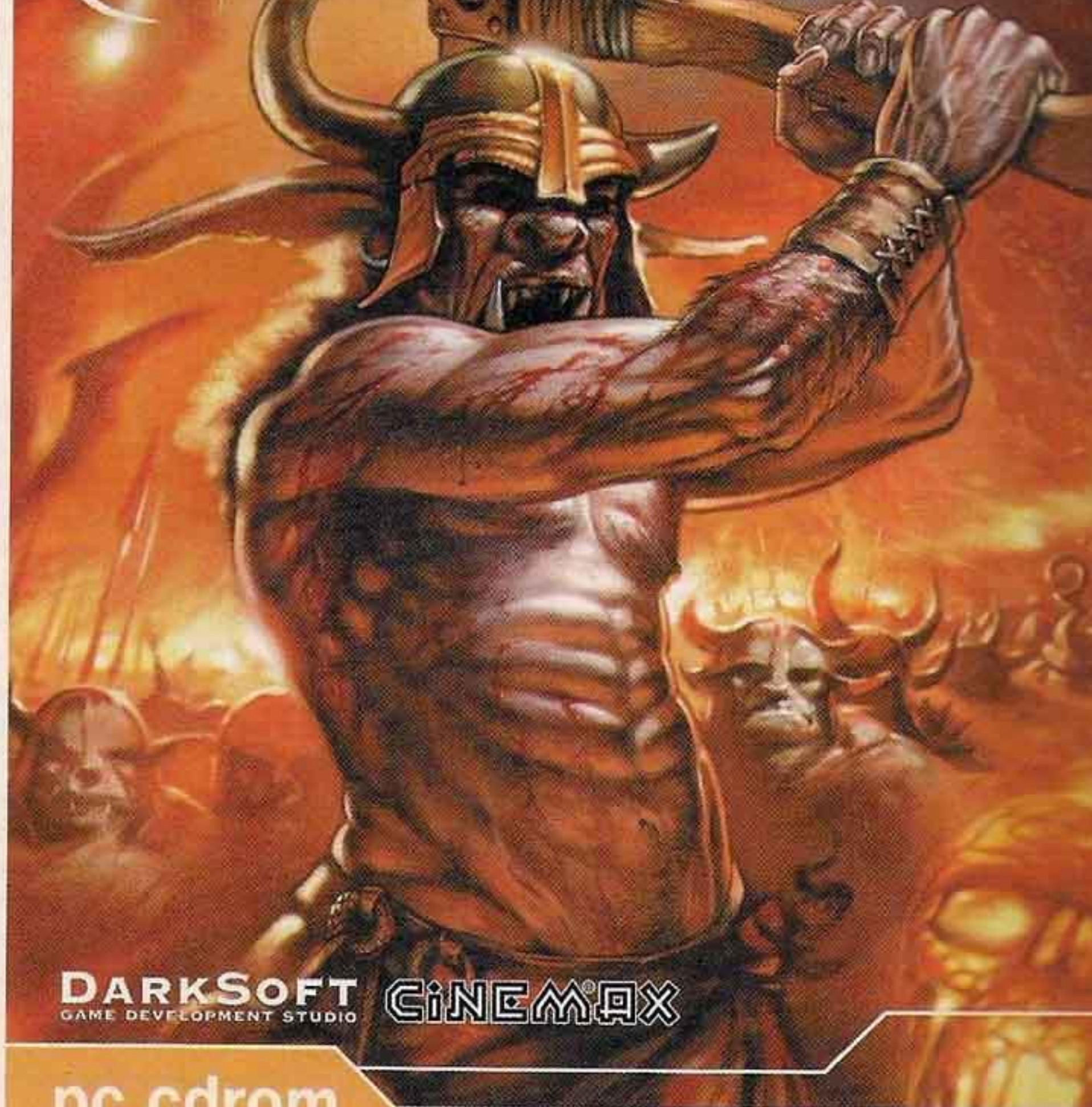
"Разработчик Postal 2 — компания Running With Scissors — является известным и даже скандальным разработчиком, презираемым сенатором Либерманом, Почтовым отделением Соединенных Штатов Америки, а также правительством Австралии. И все это из-за того, что вышедшая осенью 1997 года оригинальная версия Postal буквально перевернула игровую индустрию. Вы только представьте — сумасшедший главный герой, убивающий тысячи людей и выражающийся, используя в многочисленном числе ненормативную лексику! Конечно, после этого возникли возгласы общественности, что подобное насилие в играх провоцирует людей совершать преступления в реальном мире. Однако это ошибочное мнение, на деле Running With Scissors старалась наоборот упрятать насилие в компьютерную игру и показать людям, что только крайне безумный человек способен творить такой беспредел на улицах города. Скоро наступит день, когда вам придется забыть о работе, о прогулках в парке и обо всем другом на свете, посвятив свое время одному — игре в один из самых ныне ожидаемых проектов для PC во всем мире — Postal 2."

От себя добавлю, что когда именно наступит вышеописанный день — неизвестно. Пока неизвестно...

Акелла

# СИЛА ТЬМЫ Некроманция

TRAP OF DARKNESS  
Necromania



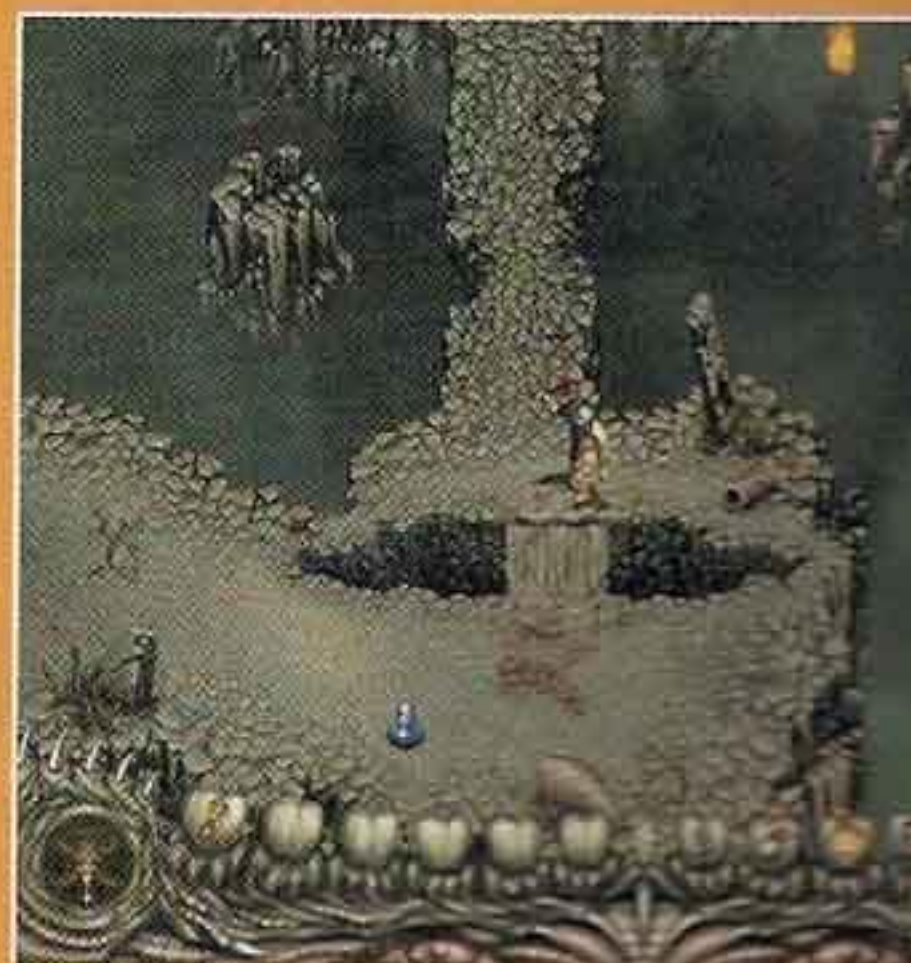
DARKSOFT  
GAME DEVELOPMENT STUDIO

CINEMAX

pc cdrom

...и тогда орды темных воинов заполнили горы и доли. Смерть была их матерью, боль была их сестрой. Бесконечная тьма поглотила землю, дабы спасти ее блудных сынов!  
(Книга Бытия Некромантов, XXI-3)

Устали играть в бесконечные компьютерные игры, выполняя роль добролюбивых героев, у которых одна-единственная тупая задача — мочить орды врагов во имя любви и процветания? Ну что ж, теперь для вас уготована роль опытного Некроманта. Новая ролевая фэнтезийная игра — прямой антипод Diablo и им подобных. В каждом из нас живет темная сила, готовая в любой момент сбросить оковы и подняться над мелкими проблемами человечества, указав вам свое единственное предназначение. Перед вами семь созданий Сатаны. Всех их объединяет одно — безумное, не сравнимое ни с чем эгоистичное желание преклонить пред собой мир, став единственным правителем вселенной на долгие века. Звон стали стал для вас музыкой, каждая капля крови словно дурманящее вино... Перед вами простираются четыре обширных мира с десятками уровней, полных ловушек и хитроумных противников, которые только и ждут, когда им представится возможность уничтожить таящееся в вас зло.



Используя сотни разновидностей оружия и собственные специальные навыки, вам предстоит отстоять свое право на существование... в этом добром и милым мире!



- Семь мрачных героев с разными образными способностями
- Четыре фэнтезийных мира с многочисленными уровнями
- Неизмеримое количество секретных противников
- Множество предметов, секретов, ловушек
- Мистическая атмосфера с огромным количеством визуальных эффектов

www.akella.com





Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на ноябрьском компакт-диске "Игромании". На самом компакт-диске содержатся детальные развернутые описания, инструкции по установке и скриншоты. Основными разделами компакт-диска являются "Демо-версии", "Патчи", "Трейнеры", "Драйвера", "Игровая зона", "Deathmatch", "По журналу", "КОДекс", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор", "Мозговой штурм" и "Инфоблок". Компакт базируется на уникальном движке, обладает меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержит вступительный видеоролик и подборку игровой музыки.

Вступительный ролик нынешнего компакт-диска будет, предположительно, в стиле No One Lives Forever 2, а оформление компакт-диска — в стиле "Код Доступа: Рай". Редакция выражает благодарность Виталию Шуткову из студии MiSTland, приславшему реальные исходники игровых интерфейсов для создания уникального дизайна!

## РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Ведущий блока: Геймер  
([gamer.sobaka.igromania.ru](mailto:gamer.sobaka.igromania.ru))

Наступили осенние времена. Дождик, слюнь, холодрыга, насморк. Неважно. Зато — уйма свежих классных игр. Это — важно. И это — замечательно!

Когда есть свежие классные игры — есть и свежие классные прохождения и руководства. Их-то я вам и представляю нижеприведенным текстом.

1. Mafia: The City Of Lost Heaven. Автор — Антон Голицин. Тактическое руководство и всеохватывающее прохождение. Снабжено тучей сохраненок.

2. Противостояние IV (Sudden Strike 2). Автор — Dash. Поскольку, как и в предыдущей части, по вине разработчиков игра содержит непроходимые миссии, которые можно только пролистывать при помощи кодов (приводятся), то прохождение мы делать не стали, как и сохраненки. Вашему вниманию — подробное руководство.

3. The Thing. Автор — Матвей Кумби. Тактика, рекомендации, прохождение. И, конечно же, кое-какие интересные сохраненки.

4. Icewind Dale II. Автор — Псмит. Как обычно, глубинный анализ игровой структуры, к которому прилагается четкое подробное прохождение. Сохраненки также подразумеваются.

5. Divine Divinity. Автор — Надежда Кузьмина. Руководство, снабженное рядом интереснейших наблюдений по глубинным тонкостям игры, плюс прохождение. Материал еще пишется, поэтому, возможно, на этом компакт-диске будет частичная версия.

6. Medieval: Total War. Автор — Тимур Хорев. Всеобъемлющий материал, затрагивающий ряд игровых особенностей и сопровождаемый записями некоторых наиболее показательных битв.

7. Operation Flashpoint: Resistance. Автор — Тимур Хорев. Углубленное тактическое руководство плюс прохождение всех миссий этого замечательного аддона к лучшей игре 2001 года.

8. Варлорды: Боевой клич 2 (Warlords BattleCry 2). Автор — Антон Голицин. Мы собираемся предложить вам руководство. Сейчас оно находится в стадии подготовки и последует на компакт-диске этого либо следующего номера. Материал готовится на основе официальной русской версии, недавно поступившей в продажу.

В следующем номере ждите "Код доступа: Рай", No One Lives Forever 2, "Ларго Винч: Империя под угрозой" и другие руководства и прохождения от "Игромании"!

Руководства и прохождения публикуются: 1. На компакт-диске в одноименном разделе. 2. На компакт-диске в виде RTF-файлов в CD:\Draft\Guides (там таблицы удобнее смотреть). 3. На сайте журнала по адресу [WWW.IGROMANIA.RU](http://WWW.IGROMANIA.RU).

Материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

## КОДЕКС

С февраля 2002 года на компакт-диске находится гигантская база кодов примерно для 740

ИГР, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособны (в отличие от любых других кодов, которые вы можете найти в иных источниках). Пользуйтесь в свое удовольствие!



## ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель блока:  
Илья "Orange" Виктор

Разработчики (да и фанаты) как-то не спешат снабжать свежесшедшие хиты хоть какими-то, но дополнениями. Так что игровых новинок в этот раз почти нет. Единственный новичок — Mafia и единственный мод для нее. В остальных разделах все по-прежнему, разве что увеличилось общее количество пунктов по каждой игре. Мега-подборка по "Симсам" в составе семи десятков лучших дополнительных объектов. Мощный набор футбольного фаната для FIFA 2002. Новые модели автомобилей для GTA III (наконец-то!). И долгожданное продолжение мега-папских батоносодержащих подборок от J.B..

Насчет темы компакт-диска — отныне тем может быть несколько, и располагаться они могут не только в "Зоне", но и в других разделах, например в "Территории разлома" или "Deathmatch". Впрочем, на сей раз обе темы компакт-диска вновь нашли свое место в "Игровой зоне", что не может не радовать!

Также спешу напомнить, что вот уже как три месяца поменялся адрес "Работ читателей". Посылайте свои работы только на [game-zone@igromania.ru](mailto:game-zone@igromania.ru), иначе они могут не попасть на диск. Если вы отправляете работу по обычной почте, убедительная просьба сделать на конверте пометку "Игровая зона", чем вы облегчите титанический труд по разбору почты, вследствие чего ваша работа скорее доберется до компакт-диска. Напоминаю, что работы должны быть снабжены описанием и, по возможности, парой скриншотов.

И еще. Модификацию для StarCraft, заявленную в предыдущем номере, мы не поставили на этот компакт-диск и по некоторым причинам не ставим на этот. Предположительно, модификация будет ждать вас в следующем номере, аккуратно под Новый Год... и не исключено, что ей суждено стать одной из тем компакт-диска!

### #01. Ил-2: Штурмовик

Новая подборка из доброго десятка дополнительных сценариев, как за "наших", так и за "ихних".

### #02. Казаки (Cossacks)

Давненько мы ничего не выкладывали по великому "Казакам". Немедленно исправляемся и помещаем на диск небольшую, но довольно интересную подборку из семи синглплеерных карт от зарубежных производителей.

### #03. Age of Empires II: The Conquerors

Как и всегда, вашему вниманию предлагается подборка из десяти синглплеерных миссий (Battlefield 1642, Desert Battle, The Point, Man of Nature, Ziggy Wars и другие) и пяти историчес-

ких кампаний (Britain vs Scotland, British Imperialism, European Invasion, Pretty Town и The War What Was Not).

### #04. Counter-Strike

#### J.B. Choice №9

Hostage down! Заждались? То-то! Надеюсь, в мое отсутствие вас не запарил Акакий Сигизмундович, и "Злая отравка" от Оранжа вас не разочаровала.

Как это ни грустно, КС переживает тяжелые дни. Все больше отцов киберспорта предательски подсаживаются на ОФП и "иАнки в Армии". Ну ничего! Мы дождемся Condition Zero и тогда посмотрим, чей AWP громче! А пока проапгрейдим нашу армию новыми стволами, которыми не сможет похвастаться любая другая игра.

#### Bxp smg

Замена модели Mac 10.

Замечательная модель, созданная непосильными трудами наших соотечественников Vitriol и Tanatos. Цитирую автора: "Встречайте чудо африканской военной индустрии компактный пистолет-пулемет, явно близкий родственник MAK-10."

#### HK UMP 45 With Reflex Sight

Замена модели Hk UMP 45.

А этот ган создавало аж восемь человек! И как обычно: чем больше фенек-рюшек-писочек на стволе и чем больше места он занимает на мониторе, тем он круче.

#### Ak-74

Замена модели M4A1.

"Занять позицию!... Товсь!... Пли!!! (бах! бах! тра-та-та-та-та!)"

Э-э-э-э. А почему никто не попал? Что? Винтовки заклинило? А ну-ка, боец, дай посмотреть, из чего ты там стрелял. Это что, шутка? Трофейные M16? Да кто же выдал вам ЭТО? Это же металлолом, а не винтовка! M16, блин, твою дивизию!!!... Это только начало! Продолжение вы найдете в архиве. Автор модели [СССР] Monster так же отлично описал ее, как и смоделировал! Эта модель должна быть установлена у всех и каждого. Поддержим отечественного производителя.

#### FAMAS

Замена модели Steyer Aug.

Да-да-да! Можно стонать так же, как та тетка из рекламы, что мыла свою башню в самолете. Ура! Вот она, мечта всех штурмовиков — французская винтовка от русского конструктора. У тебя уже стоит... FAMAS?

#### H&K SL-9SD Military Model

Замена модели Scout.

Самая заподлянская мухобойка в КС. Только коварные мегапрофи с легкостью покупают ее на респах. Потому как смерть врага от нее бывает самой радостной, а для соперника самой обидной.

#### T.a.C.-O.p.S. M-60

Замена M249.

Обычно, когда показывают фильм про брава-американских десантников, всегда можно заметить на вертолетах грозного дядьку с пуле-



метом, прикрывающего остальных перцев. Вот именно с этим дыроколом вы и будете похожи на этого кренделя.

### J.B. Choice: Bolshie Bulki

Ну вот вы и доигрались! Откладываем все пушки в сторону! Вы получаете то, что так долго просили!

### Nina Snipes!

Замена модели gsg9.

Это просто 3Е БЕСТ моделька! Еще ни в одной игре не было таких бул... ну, в общем, когда установите, вам будет уже не до игры.

П.С. Замечательная моделька инструментов для дезактивации бомбы в комплекте.

П.П.С. Вам на выбор две Нинки: одна с большими... пистолетами в кобуре, вторая без них. Просто переименуйте нужную в gsg.mdl.

### Lara Croft (Angelina Jolie)

Замена модели gign.

Это не просто Лара... Это Ангелина Джоули, или как там ее, блин. Ну так вот, эта Анжелика, или Ангелина, или Энжелика... короче, Лара тут, собственно, и не при чем! У Лары не такие большие... пистолеты, как у Жули!

### VIP

Замена модели vip.

Эдакая тетя, косящая под Нину. Но у нее это плохо получается, поэтому ее все хотят сбегать на вертолет. Зато у нее трусы красные!

### Kate Archer

Замена модели hostage.

Уже догадываетесь, откуда эта муадуамуазуэль? Всем поклонникам рекомендуется спасать, противникам... не спасать.

### Britney Spears

Замена модели scientist.

Ага! Чувствую, что вы не далеко спрятали свои стволы. Теперь не только терроры захотят убить такую заложницу, но и спецназ прибежит отнюдь не спасать.

## #05. Elder Scrolls III: Morrowind

1. Новое подземелье для героев среднего уровня с многообещающим названием "Пещера Али-бабы". В отличие от большинства стандартных "данжен", обладает завидными размерами и подчеркнутой многоэтажностью.

2. Плагин Balmora Stuff. Добавляет несколько новых NPC в городе Балмора, а также приписывает каждому стандартному неписю ряд дополнительных возможностей.

3. Boat House. Плагинов, добавляющих в игру дом для игрока, уже существует великое множество, а вот таких оригинальных пока немного — всего один. Как вам нравится возможность жить в свое удовольствие на барже? Аки в городе Париже.

4. Очередной скромный домик в Кальдере. Несколько этажей, пара кроватей, стол и пара стульев, несколько сундуков и подвал для тренировок, с соломенными куклами, мишенями для стрельбы из лука и набором алхимика.

5. Creature Arena — вторая по счету вариация на тему гладиаторских арен. Здесь платят деньги за показательные бои с монстрами. Находится в Балморе и рекомендуется к посещению героями старше пятого уровня.

6. Difficulty Edit. Если игра кажется вам слишком сложной, попробуйте загрузить этот плагин. Он существенно ослабляет монстров и повышает убийственную силу вашего оружия.

7. Gildan Hideout — домик в эльфийском городе Ald-Ruhn. Внутри довольно много полезного и сердитый эльф-хозяин. Убиваем злоку, роёмся в сундуках и можем спокойно жить в этом доме. Только труп не забудьте убрать.

8. Daedric & Glass Armor. Если вам не терпится нацепить на себя самую крутую броню в начале игры, рекомендуется воспользоваться этим плагином.

9. Bingu's Item Pack — большой плагин, добавляющий в игру уйму дополнительных предметов, от магического оружия до мелочей типа нижнего белья. Общее количество новинок — тридцать.

10. Jedi Mod добавляет новый класс (угадайте, какой) и лазерный меч (доступен уже в самом начале игры). Меч чертовски хорош, даже характерный свет на ближайших предметах оставляет.

## #06. FIFA 2002

1. Несколько дополнительных стадионов — английский Elland Road, новое искусственное поле Кубка Содружества и безымянный



# ВТОРАЯ МИРОВАЯ: СТАЛЬНОЙ КУЛАК

Frontline Attack: War Over Europe  
World War II Panzer Claws



pc cdrom

Стальной Кулак (World War II: Panzer Claws) — игра, которая даст вам возможность испытать в деле всю бронетехнику времен Второй Мировой войны. Перед вами появятся те самые места, где проходили реальные сражения.

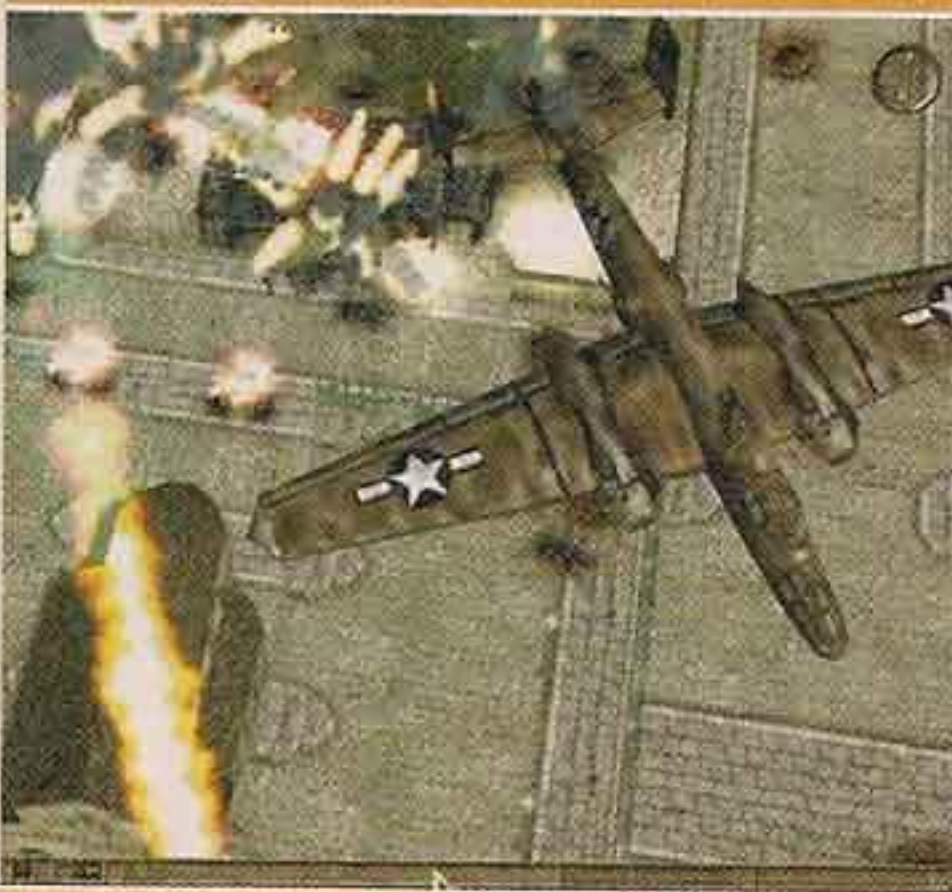
Каждый пригорок, каждый овраг, каждая речка существуют на самом деле. Каждый танк, каждая самоходка, каждый мотоцикл воссозданы по существующим чертежам. К вашим услугам боевые миссии, которые разворачивались на европейском фронте в период с 1941 по 1944 год.

Игрок примет участие в целой серии военных кампаний, начиная с германского вторжения в СССР, затем пройдет через решающие битвы Восточного Фронта, высадится вместе с союзными войсками в Нормандии и откроет Второй Фронт, возглавит операции на территории Франции и Италии, станет свидетелем немецкого контрнаступления в Арденнах.



Еще одна особенность игры — простой и удобный редактор миссий. С его помощью вы сможете легко и быстро создавать свои собственные карты и планировать боевые миссии. Дополнят картину интуитивный интерфейс, ультрареалистичная графика, роскошное звуковое оформление и, конечно же, захватывающий сетевой режим.

- Полностью трехмерная игра
- Разрешения экрана от 640x480 до 2048x1536 в режиме true-color
- Детализация высочайшего уровня для достижения максимального реализма
- Мультитекстурирование (отпечатки на снегу, инверсионный след ракет)
- Прозрачные и полупрозрачные текстуры, отражения на воде
- Облака, дождь, снег и другие погодные явления, свыше 100 цветных источников света одновременно



www.akella.com

© 2002 "Akella"  
© 2002 "Reality Pump"  
© 2002 "IN images"  
© 2002 "Zuxxez Entertainment AG"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется





## ТЕМА КОМПАКТА №1

## Max Payne: Matrixed Reality

Вышедший уже более года назад Max Payne сразу же назвали самой кинематографичной игрой нового века. И совершенно заслуженно. Наверное, каждый удосужился провести параллели с фильмами Джона Ву и, безусловно, с культовым киноклассиком "Матрица"... Именно этому эпохальному творению братьев Вачовски и посвящается тема нашего компакт в лице модификации Matrixed Reality 1.1 от Master Fusion.

Итак, вместо Макса у нас Нео... Со всеми вытекающими отсюда последствиями. В мод встроена уже известная система KungFu, на этот раз специально заточенная под "Матрицу". Все самые известные по фильму эффекты здесь замечательнейшим образом реализованы. И чего только наш герой не вытворяет — и через голову кувыркается, и колесом ходит, и с лету врагам морды бьет (ногами), и от стенок мячиком отскакивает, и в воздухе зависает... Весьма напоминает прототип, да еще и музыка до боли знакомая все это великолепие сопровождает.

Дабы не махать только руками-ногами, нам любезно предлагают следующий набор нового оружия: Walther P99, USP Match, Ak47, IMI T.A.R., HK PDW, OICW, KG9, Uzi. Кроме того, появилась возможность стрелять с двух рук не только из пистолетов. Поверьте мне, выстрел из двух шотганов одновременно — это реально убойная сила.

В качестве маленького, но очень приятного бонуса — неограниченное замедление и возможность выбора любой карты из главного меню.



▲ НеоМаксу свойственна некоторая театральность. Даже умирая, он картинно раскидывает руки и разве что не кричит "да не виноватая я"...



▲ Знакомое лицо, не правда ли?



▲ Эк тебя, братишка, колбасит...

## ТЕМА КОМПАКТА №2

## Quake: Tenebrae

Патчами для Doom, Hexen или Heretic, добавляющими в игры поддержку современных видеокарт, нынче уже никого не удивишь. Но в этот раз к нам попал действительно эксклюзивный продукт, так что не удивляйтесь тому, что темой компакта становится такая старая игра.

До сих пор единственной возможностью насладиться любимой "Квакой" в высоком разрешении был пожилой GLQuake, использовавший возможности максимум Voodoo 2, но никак не четвертого GeForce. На дворе двадцать первый век, и на сцену выходит НЕЧТО. Кто бы мог подумать, что игра 1996 года выпуска может выглядеть не хуже, чем грядущий Doom III. Полностью переработанный движок на полную катушку использует всю мощь

видеокарт последнего поколения, благодаря чему в происходящее на экране разум поначалу просто отказывается верить.

Кардинальным образом переработано освещение. Представьте себе летящий ку-



▲ Каждая поверхность обладает своими оптическими свойствами: металлический пол слабо бликует, а каждая неровность на нем отбрасывает свою маленькую тень. На эти тени накладываются тени от игрока и монстров.



▲ Здесь пол уже ржавый, поэтому бликовать категорически отказывается

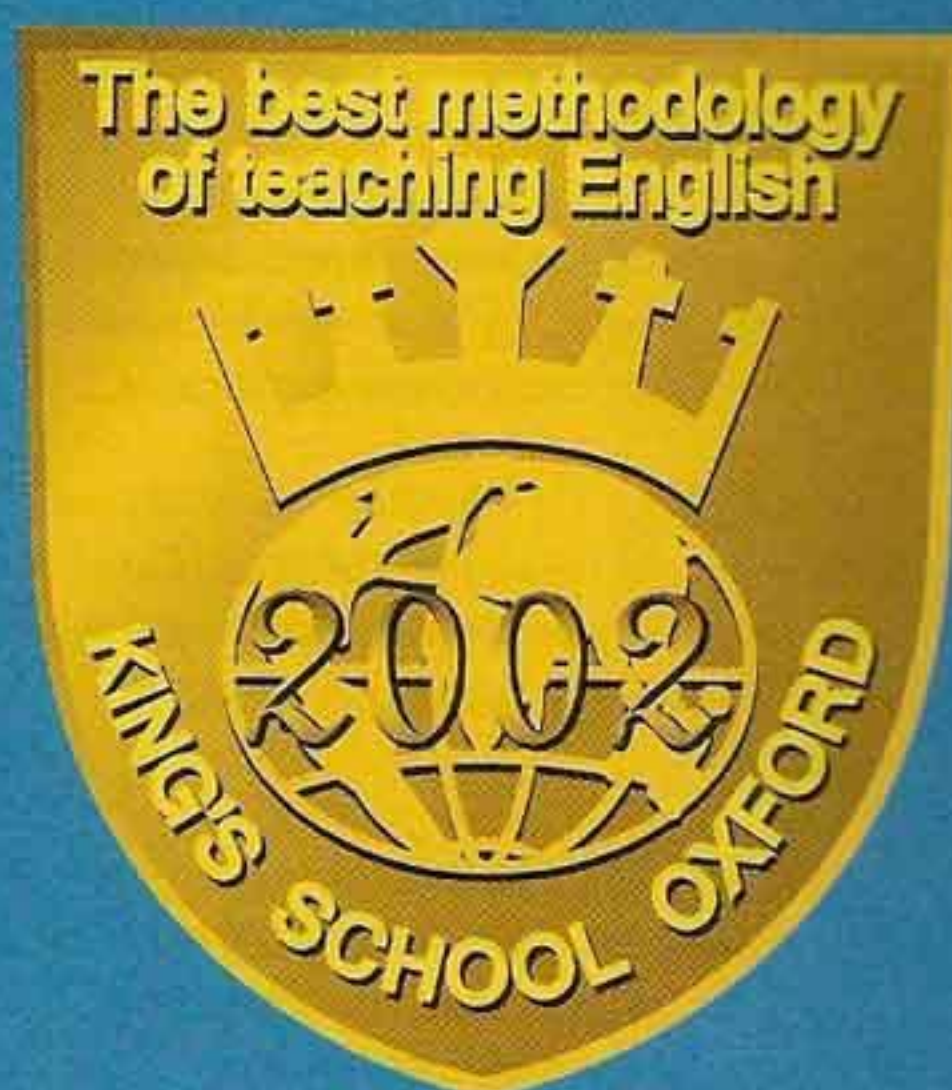
сок раскаленной лавы, который отбрасывает не просто пульсирующий красный свет на поверхность, а отражение своей текстуры на все объекты. Каждый предмет, будь то монстр, ящик, аптечка или элемент интерьера, отбрасывает свою тень на другие объекты, причем тени изменяются в соответствии со всеми законами оптики. Добавьте к этому модные эффекты типа тумана и отражений, текстуры сверхвысокого разрешения и так называемые 3D-текстуры — и получите нечто совсем уж потрясающее воображение.

Единственное "но" — все это великолепие требует немалых системных ресурсов и даже на относительно мощных машинах имеет свойство неслабо подтормаживать.



# АНГЛИЙСКИЙ ИЗ АНГЛИИ

www.intense.ru



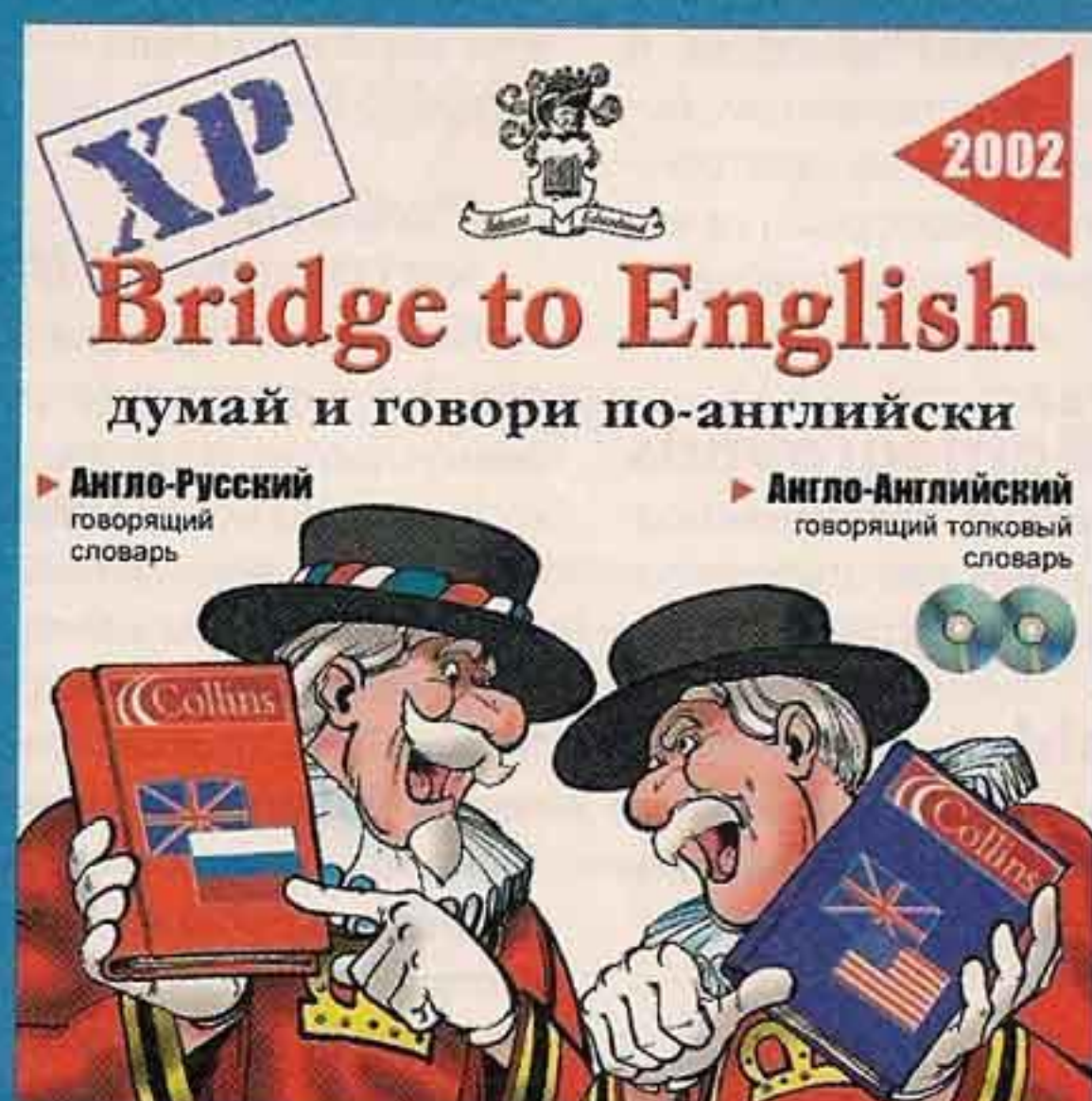
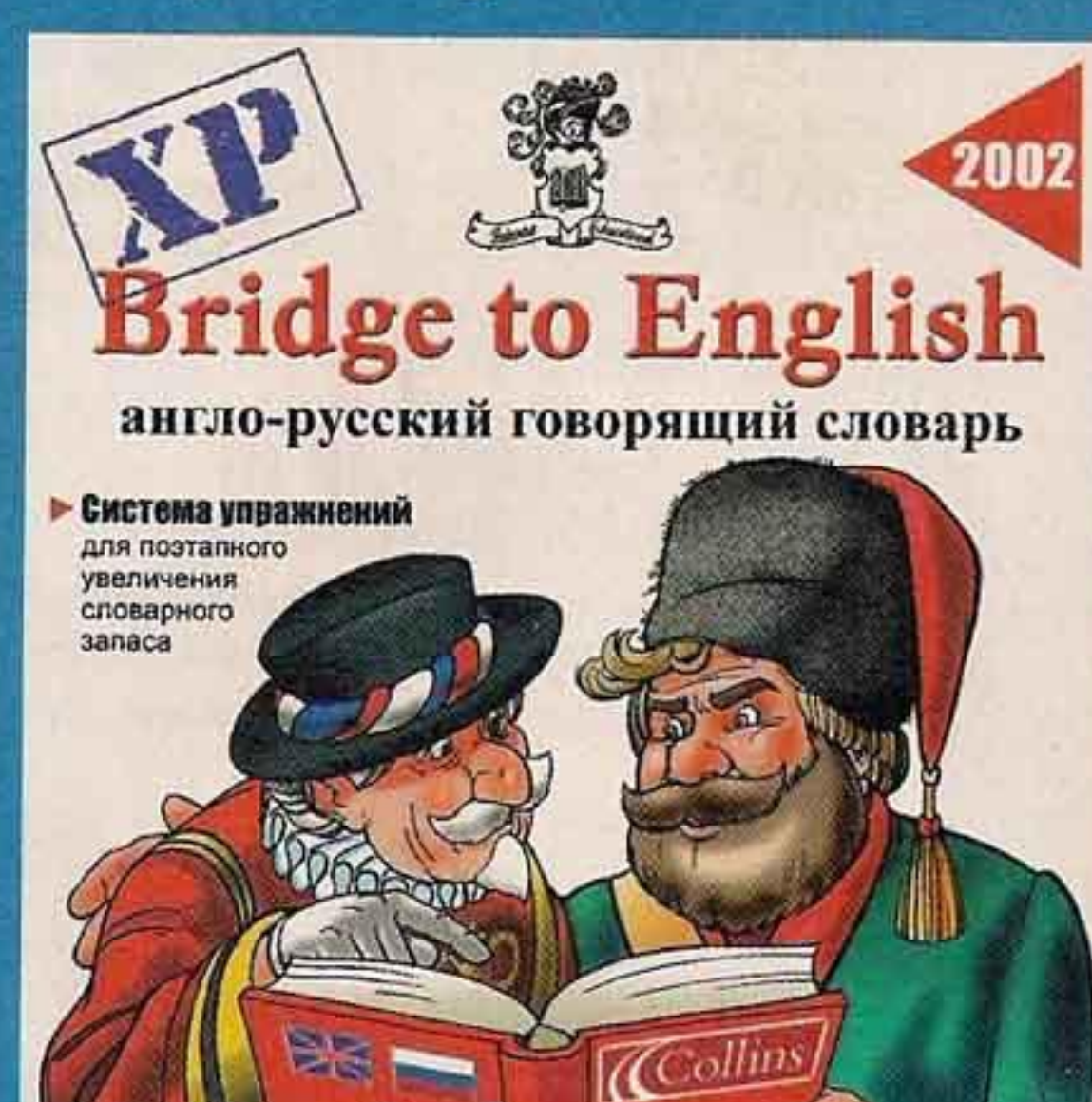
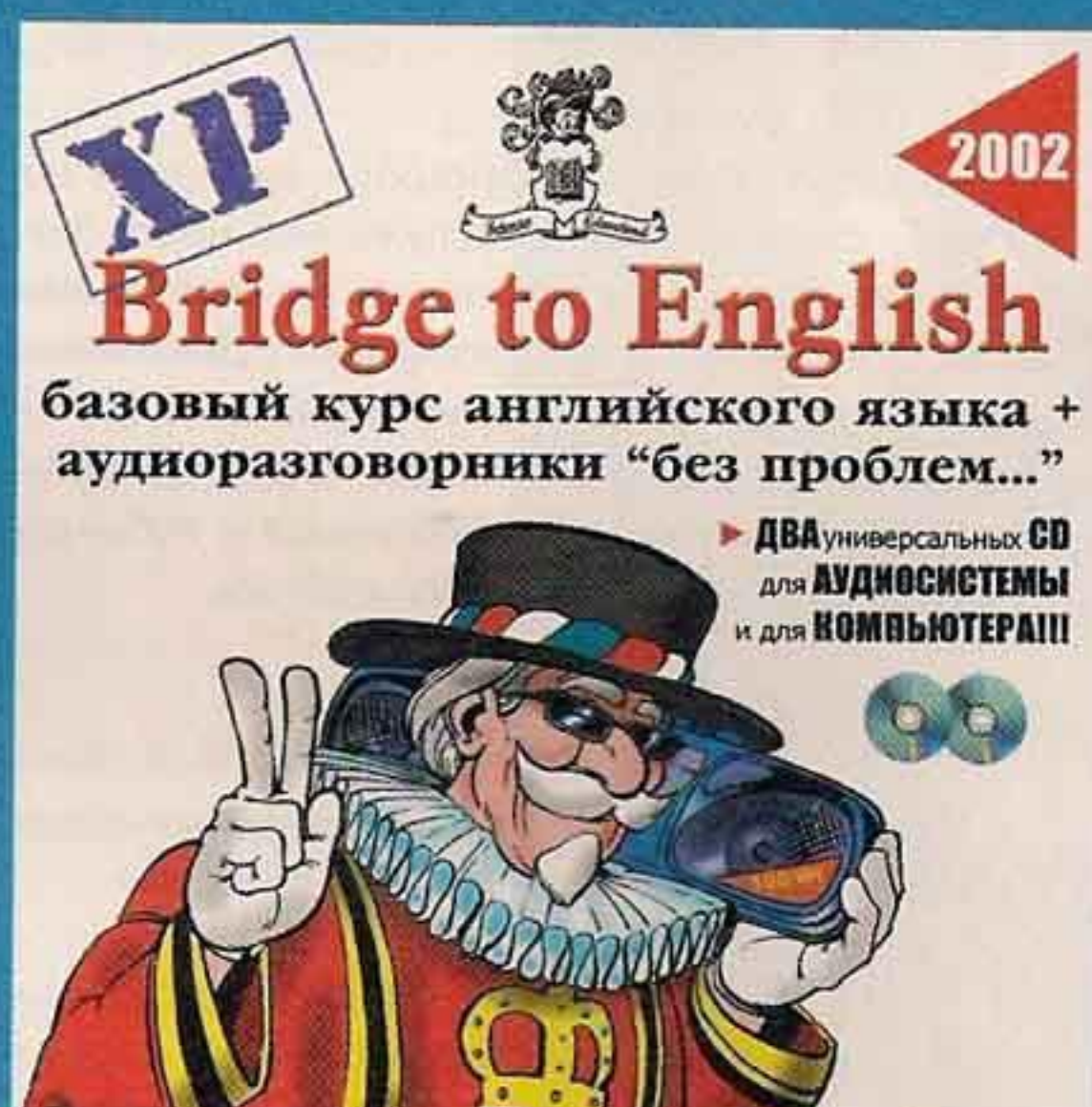
Золотые медали:

"Лучший образовательный продукт 2002 г."  
Aspect International Language Academies

"Лучшая методика 2002 г."  
King's School Oxford

## Bridge to English

Обучающие компьютерные программы



## ГАРАНТИРОВАННЫЙ РЕЗУЛЬТАТ

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru.  
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!!  
Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс".  
Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".  
Intense Educational Ltd (Великобритания). All rights reserved.

ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Media2000



тренировочный стадион с абсолютно пустыми трибунами.

2. Комплект разнообразных футболок, от милой каждому отечественной сборной до мифической сборной Афганистана.

3. Для вивисекторов-практиков — программа **Log Editor**, которая позволяет редактировать абсолютно все текстовые сообщения.

4. Для вивисекторов-меломанов — программа **Music Editor**. Поможет заменить стандартный саундтрек на ваш любимый **Cannibal Corpse**.

5. Для не в меру распорядительных вивисекторов — **Group Manager**. Им можно навести полнейший шухер во всех командах.

## #07. GTA III

Господа Великие Модификаторы наконец-то решили не ограничиваться простой заменой текстур автомобилей и потихоньку начали рисовать модельки, причем очень симпатичные. В сегодняшнюю подборку, подготовленную не без помощи нашего постоянного читателя Андрея Шуткевича (за что ему немалая благодарность), вошли такие шедевры мирового автопрома, как **BMW M3**, **Ferrari Testarossa**, **Peugeot 405**, **Rover Mini**, **Subaru Impreza** и самое приятное — родная «Волга».

## #08. Half-Life

Как показывает опыт последних двух номеров, синглплеерные карты и целые аддоны для бессмертной **Half-Life** до сих пор пользуются бешеной популярностью. Посему мы будем стараться публиковать подобного рода вещи на каждом диске. В ноябре вашему вниманию предлагается не то чтобы полноценный аддон, но просто сборник очень неплохих сингловых карт под названием **Zubben**.

## #09. Jedi Knight II: Jedi Outcast

Как и обещалось, мы продолжаем выкладывать на диск синглплеерные карты для джедайского хита. Сегодня это **Mainframe**, **The Villa** и **Tavilon**.

## #10. Mafia

Хитом игра уже месяц как стала, норовя доплюнуть и переплюнуть великий **GTA III**, а дополнение для нее появилось только одно. Довольно пикантный апдейт с простым названием **Nude Mod** заменяет модельки дам легкого поведения, освобождая представительниц древнейшей профессии от лишней одежды, дабы куртизанки не словили тепловой удар в горячих перестрелках.

## #11. Max Payne

Тема компакта — **Max Payne: Matrixed Reality**.

## #12. Medal of Honor: Allied Assault

Три мультиплеерных карты (авось кому и пригодятся), **Explosion Mod**, усиливающий силу взрывов, и набор реалистичных звуков.

## #13. Microsoft Train Simulator

Новые подарки от [www.trainsim.ru](http://www.trainsim.ru) — еще один маневровый тепловоз ЧМЗ, теперь в новой раскраске, пассажирский состав **EVR Express**, на котором обычно ездят в Эстонию, и фирменный поезд «Владивосток».

## #14. Neverwinter Nights

1. Подборочка свежих модулей, счастливым количеством 7. Все модули предназначены для синглплеера. Язык — английский.

2. Десять портретов для героев, выдержанных в духе игры.

3. Десять высокоуровневых героев.

## #15. Pharaoh

Подборки по **Zeus** мы временно прекращаем и переходим к предыдущей игре этой известной серии. Для «Фараона» у нас припасено тридцать штук полностью отстроенных городов.

## #16. Quake

**Quake: Tenebrae** — потрясающая вещь. Подробнее о ней читайте в описании темы компакта. Почему? Потому что **Tenebrae** — это **ТЕМА КОМПАКТА**.

## #17. Quake III Arena

Три замечательные модели — человек из конструктора **LEGO**, штурмовик из «Звездных войн» и сверхсексуальная девушка-дракон.

## #18. Red Alert II

1. Один из лучших представителей племени больших модификаций — **Red Eagle Mod**. Изменяет характеристики всего, что только можно, да еще и добавляет по два десятка новых зданий и юнитов для каждой из враждующих сторон. Мод предназначен для **Yuri's Revenge**.

2. **AI Boost** — парочка модифицированных **ini**-файлов, способных существенно усилить врагов.

3. Семь неплохих карт для **Skirmish/Multiplayer**.

## #19. Rune

Давненько мы не обращали внимания на «Руну», совершенно незаслуженно, надо сказать. Уже год как ничего по ней не выкладывалось. А игра-то все еще популярна. Достойных замен в жанре исторических экшенов от третьего лица не появилось. Рагнар пока вне конкуренции. Немедленно исправляемся и публикуем ровно десять карт. Наслаждайтесь.

## #20. Serious Sam (Крутой Сэм)

Три великолепнейшие синглплеерные карты — **Lake Temple**, **No Chance** и **Run for Cover**.

## #21. Soldier of Fortune II: Double Helix

Синглплеерные уровни пока не появлялись. Помешанные на мультиплеере буржуи предпочитают сносить башни не тупым монстрам, а своим не менее тупым соотечественникам, посему в невероятных количествах на свет рождаются дефматчевые карты. Некоторыми из них вы можете насладиться прямо здесь и сейчас.

## #22. Star Wars: Galactic Battlegrounds

Третья по счету и, возможно, последняя подборка синглплеерных карт для этого клона самми знаете чего. Ровно десять штук.

## #23. Stronghold

Пять сценариев для различных режимов игры. Для аддона **Crusader** пока ничего не появлялось, так что будем ждать.

## #24. The Sims

1. Грандиознейшая подборка из семи десятков разнообразных объектов.

2. И менее грандиозная подборочка из двадцати недурственных скинов.

## #25. WarCraft III: Reign of Chaos

Может быть, на последнем месте в алфа-

витном списке, но первый по популярности пункт. Не пропустите. Только сегодня и только у нас: десять синглплеерных карт для великого суперхита.

## ДОПОЛНЕНИЕ

к «Игровой Зоне»

№01

В дополнениях без флешек никуда, так что первым пунктом у нас именно **flash**-игра. Весьма оригинальное творение под названием **Incriminati**. Цель игры — за тридцать секунд убрать в комнате все последствия бурной вечеринки. Использованные презервативы и полную пепельницу — в помойку, порнографические журналы — в стол, пьяного соседа — в окно, и т.д. Не успеете прибраться за отведенный срок — вернутся родители и сделают ата-та по филейным частям.

## ДОПОЛНЕНИЕ

к «Игровой Зоне»

№02

Симуляторов парашютного спорта у нас вроде как еще не было. Представляем достойной публике первую ласточку, точнее носорога, летающего аки ласточка в ясном небе погожим летним днем. Называется это чудо немецкого игростроения **Don Horn**. Принцип простой — управляем носорогом-парашютистом, пытаемся собирать шарики с дополнительными очками и аккуратно облетать вредные «бонусы». Главное — вовремя потянуть за кольцо, иначе получится большой барабум.

## ДОПОЛНЕНИЕ

к «Игровой Зоне»

№03

И снова и снова вариация на тему бессмертного **Moorhuhn**. Зовется **Detective Ed Kowalsky**. Вместо леса у нас ночной город, вместо шотгана — наручники, а вместо кур — грабители. Так как город довольно большой — несколько экранов — приходится ориентироваться по звуку. За одного пойманного бандюка начисляется 25 очков, если ненароком повязать мирного жителя — штраф 10 очков, и так до победного конца.

## Работы читателей «Мании»

Внимание! Редакция сообщает, что все присланные читательские работы нами просмотрены и протестированы. Мы выкладываем только то, что, по нашему мнению, является лучшим из пришедшего. Детальную информацию по всем работам вы обнаружите на компактe в разделе «Игровая зона» / «Работы читателей «Мании», а краткий перечень находящегося там вы можете увидеть чуть ниже.

Работы просьба отправлять по адресу [gamezone@igromania.ru](mailto:gamezone@igromania.ru). (Внимание! По адресу [orange@igromania.ru](mailto:orange@igromania.ru) ничего больше посылать не надо!) Все файлы должны быть запакованы в один архив, предпочтительно **RAR**, к работе необходимо прилагать описание и инструкцию по установке и, желательно, пару-тройку скриншотов. Работы без описания не принимаются.

## Counter-Strike

Довольно симпатичная обоина от **Николая Исламова**.



### Diablo II

Высокоуровневые герои с завидным набором магических шмоток от HighTemplar, Сергея Бурлакова и Игоря Тихоновича.

### Doom III

Не удивляйтесь цифре "три". Это всего лишь обложка для рабочего стола, причем очень грамотно сделанная. Автор — Mistake.

### Elder Scrolls III: Morrowind

Прекрасный плагин "Пещера мертвяков". Подземелье, населенное мощными монстрами, которые охраняют очень неслабые магические предметы. Сделали и прислали Иван Мищенко (Ai-Ven Bobcat) и Дмитрий Олейник (Night Spirit).

### GTA III

Хорошая такая подборочка дополнительных скинов для героя, от господина Стародубова, Дмитрия Лобовкина, ZYXEL и Vampire.

### Heroes of Might and Magic IV

Довольно интересная карта под названием "Большая война". Автор — BeRSerK.

### Milk Shape 3D

Моделька человека, сделанная в означенном редакторе. Может быть использована для самых различных целей. Автор — Murderer.

### Neverwinter Nights

Максимально прокачанный эльф-волшебник, от Ильеса Садыкова.

### StarCraft

Подборка карт и пачка реплеев, которые непременно стоит посмотреть, особенно тот, где автор (KuRT) смело рвет сразу семерых противников.

### The Thing

Товарищ Napster позаботился о самых ленивых читерах. Запускайте гед-файл и наслаждайтесь бессмертием и возможностью сохраняться в любом месте.

### WarCraft III: Reign of Chaos

Карты Ice Age и Silent Forest от M@DDOG.

### Игра Phoenix RPG

Небольшая игрушка, сделанная при помощи набора RPGMaker. Автор — Паша aka Phoenix.

### Игра Plane Game

Незатейливая псевдотрехмерная аркада. Смотрится довольно симпатично, можно даже использовать в качестве скринсейвера. Автор — DJPascal.



## ДЕМОБЛОК

Составители:

"Демо-версии" и "Патчи" — Петр Давыдов

"Трейнеры" — Армен Есаулов

### Демо-версии

В этом номере нашего журнала мы, как и всегда, порадуем вас лучшими демками из возможных. Только вот какими именно, сказать пока не можем — компакт сдается на неделю позже журнала, и за это время, сами понимаете, многое может измениться. Тем не менее, неизменно качество выбранных нами демо-версий. Поэтому можете быть уверены — мы выложим именно то, что производит наиболее яркое впечатление.

### Патчи

Патчи — куда большее, чем просто заплатки. Для тех людей, в чьей жизни игры занимают первое место, патчи — истинный бальзам на душу. Мы понимаем это и выкладываем для вас самые важные патчи, вышедшие за последний месяц.

### Grand Theft Auto III

Беспрецедентный патч от компании "Бука" — руссифицирует английскую версию GTA3. Ничего подобного на нашей памяти еще не было. Хит сезона. Рейтинг: 6/5!

# ИМПЕРИЯ МАДЖОНГ



ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Media2000

eGames

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [sales@media2000.ru](mailto:sales@media2000.ru). Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [zakaz-cd@media2000.ru](mailto:zakaz-cd@media2000.ru). Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: [support@media2000.ru](mailto:support@media2000.ru). Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Митенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2001 Outerbound Games. © 2001 HQ Team. © 2001 WalkOn Media Publishing. © 2001 JoyOn Entertainment. All rights reserved.



**Divine Divinity**

Версия: Патч 1.32 Рейтинг: 4/5

**Die Hard: Nakatomi Plaza**

Версия: Патч 1.02.3 Рейтинг: 2/5

**Quake III: Arena**

Версия: Point Release 1.32 Рейтинг: 4/5

**WarCraft 3: Reign of Chaos**

Версия: Патч 1.02 Рейтинг: 4/5

**RuneSword 2**

Версия: Патч 2.3 Рейтинг: 3/5

**Soldier of Fortune 2: Double Helix**

Версия: Патч 1.02 Рейтинг: 5/5

**Tactical Ops: Assault on Terror**

Версия: Патч 3.32 Рейтинг: 4/5

**Казак: Последний довод королей**

Версия: Патч 1.30 Рейтинг: 3/5

Объяснение рейтинговой системы, описания патчей и все остальное читайте на компактe.

**Трейнеры**

Поди, новеньких трейнеров-то заждались? Так вот же они, с пылу с жару!

Atomica Deluxe, Atomic Sevens, Battlefield 1942, BattleMan, Bongo Boogie, CarThief, Casino Empire, ColorTetris, Conflict: Desert Storm, Dirt Track Racing 2, Divine Divinity, Earth 2150: Lost Souls, Eatman, Elemental, Empire Earth: The Art of Conquest, Fila World Tour Tennis, Gast, Ghost Recon: Island Thunder, Hoyle Casino 2003, Hoyle Puzzle Games 2003, Jeopardy 2003, Max Payne, Moraffs CyberPinBall, Midnight Outlaw Illegal Street Drag, Monopoly 3, OverTower, PacBomber, Panzer Campaigns 6 — Korsun '44, Prisoner of War, Reel Deal Poker Challenge, Reel Deal Slots Volume II, Slot Reef, Squad Battles: Eagles Strike, Super Candy Cruncher, Trophy Hunter 2003, Turbo Toons, Ultimate Pinball

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Новички в читерском деле там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и как ими пользоваться.

**DEATHMATCH**

Составители блока "Deathmatch":  
Олег Полянский, а также Алексей Кравчун  
("Клубы России").

**Quake III Arena****Модификация Cork Screw**

Однозначный "Выбор редакции", в который добрая (а может, как раз и самая злая) половина редакции отчаянно рубится после работы. Забудьте о разлюбимой ракетнице и читерском Big Fuckin' Gun — у вас в руках только "рельса" с неограниченным боезапасом. Любое более-менее точное попадание приводит к летальному исходу, то есть смачно разрывает любого врага на сотню маленьких цветных медвежат и ленточки для бескозырок. Всяческая, как сейчас модно говорить, стражежность отсутствует по определению — только мясо и ничего, кроме мяса. Все, что требуется от игрока — молниеносная реакция и острый глаз (для подслеповатых имеется снайперский режим).

**Unreal Tournament****Модификация Siege**

Модификация Siege ставит своей целью привнести в UT элементы real-time стратегий.

Достаточно заезженная идея, но на нашей памяти — это первая работающая реализация оной. В последнее время мы частенько жалуемся на отсутствие оригинальности в появляющихся мутаторах. Siege стал настоящим бальзамом на душу — это действительно свежая интересная идея.

**Counter-Strike****Скрипты**

Скрипты, как вы, наверное, знаете, — очень полезная штука, особенно когда так хочется делать что-то лучше и быстрее соперника. Им посвящен текущий CS-подраздел "Deathmatch'a", ну а все описанные в нем примеры вы можете без труда отыскать на нашем компактe.

**Бот Brain of Combat**

Вышла новая версия известного бота Brain of Combat. И ничем бы он не был примечателен, если бы не умел играть чуть ли не во все лучшие моды для Half-Life. Day of Defeat, Frontline Force, Firearms и, естественно, Counter-Strike — вот послужной список удачливого БОТаника. Можете лично проверить, так ли он хорош, как его резюме.

**Киберспорт****Реплеи**

Лучшие записи кровопролитных боев в WarCraft III с финала IT-Format 2002 вы можете обнаружить на текущем компактe. На этом чемпионате блистал питерец Soul, чью игру вам и предлагается оценить. И заодно игру тех, кому повезло меньше — но они тоже старались.

**КЛУБЫ РОССИИ**

На компактe вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Не обо всех, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна.

Смотрите в разделе "ИнфоБлок".

**ПО ЖУРНАЛУ**

Составители: Алексей Кравчун,  
Федор Усаков, Олег Полянский,  
Николай Пегасов, Денис Давыдов и Геймер

**Rulezz&Suxx****Галерея**

Количество обзоров в текущем разделе "Rulezz&Suxx" достигло такого количества, что редактор уже хотел было бежать за границу со всем накопленным за годы имуществом, но его остановила совесть. Поэтому — вот они, обзоры, и вот они — прилагающиеся к ним картинки из игр. Красоты, как обычно, несравненной. Других не держим. Ну а любоваться следует прежде всего на скриншоты из Unreal Tournament 2003. В кои-то веки мы имеем счастье лицезреть игровую движок. Грех пропустить такое... неземное. Что же касается земного, то советуем обратить ваш взор на фотокадры прямо из Колумбии, где все ходят в хаки, а на каждого гражданина приходится ровно по 1,75 желтого "Хаммера". О какой игре речь? Секрет... ищите в журнале!

**Даты выхода  
отечественных  
локализаций**

Наше горе и счастье, наша гордость и позор, низость и величие — таблица локализаций — теперь не будет публиковаться в полной версии под широким крылом "Новостного меридиана". А будет — в логически укороченной версии и уже на страницах "Кратких обзоров". Туда и обращайтесь за объяснениями столь радикального нашего шага. А на компакт идет заархивированный файл в формате Excel, где и содержатся самые достоверные в мире сведения о работе российских спецсл... простите, локализаторов и издателей.

**Вскрытие****Статья "Ролевое безумие.  
Джедаи против зомби"**

1. Neverwinter Nights TLK Editor — программа, позволяющая редактировать любые записи в файле dialog.tlk, удалять их, добавлять новые. С помощью TLK Editor можно перевести любой текст из NWN на русский.

2. Neverwinter Viewer. При помощи этой программы можно просматривать и экспортировать большинство файлов игры в другие форматы. В частности: TLK, PLT, TGA, BMP, 2DA, ASCII SSF, UT\*, ITP, GUI, GIC, ARE, GIT, DLG, FAC, IFO MDL ASCII, а также bif-файлы. Кроме того, она может редактировать HAK, ERF, MOD.

3. Resource Hacker предназначен для извлечения и редактирования ресурсов исполняемых файлов (\*.exe и \*.dll). Это творение программистской мысли пригодится при вскрытии других игр и даже программ.

4. ctools — целый пакет утилит, предназначенный для работы с файлами NWN. В него входят: утилита для распаковки bif-файлов, для распаковки mod-файлов, просмотра содержимого dialog.tlk, утилита для конвертирования бинарных mdl-файлов в ASCII MDL и наоборот. Все программы пакета работают из командной строки.

5. Плагины к 3D Studio Max, конвертирующие mdl-файлы в формат, используемый 3D Studio, и наоборот.

**Статья "Вакханалия ужаса"**

NVIDIA DXT Compression Tools — универсальный компрессор для игровых ресурсов.

**Интернет****Статья "Интернет в закладках"**

Четыре утилиты-букмарка — Check&Get, Bookmarker, Private Bookmarks, Alert Bookmarks 9.0.

**Мастерская****Статья "Шкуробеспредел. Создание скинов для GTA3"**

Шкурка, созданная в процессе написания этой статьи, программа BriSkin и небольшая утилита SkinPacker, предназначенная для упаковки скинов с последующей их удобной установкой.

**Статья "Ноктюрн влюбленного зомби"**

Алдейт Hidden Trap Door позволяет создавать потайные (невидимые) двери в полу. Hidden Wall Door позволяет создавать такие же двери в стене. TestModules — демонстрационный модуль к статье.



## Статья "Военное ремесло 2"

Карта, созданная в процессе написания статьи.

## Самопал

Все статьи цикла "Ролевая Библия". Прочтёшь вы их сможете, как обычно, в "ИнфоБлоке" в полноэкранном варианте.

## Территория разлома

### Статья "Битва за реестр"

Две наиболее популярные программы для очистки реестра: RegCleaner и RegHealer.

## Почта "Мании"

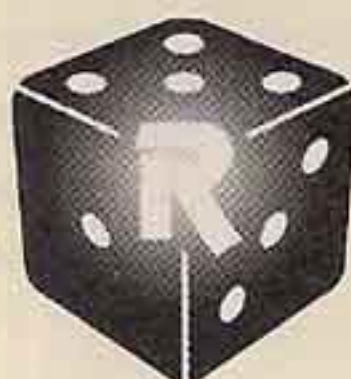
Поздравляю всех поклонников журнала "Игромания". Начиная с этого номера наше скромное печатное издание официально приобретает статус иллюстрированного научно-популярного альманаха. Как иначе назвать литературное вирусоподобное сумасшествие, одновременно поразившее наших отчаянно любимых читателей этим осенним месяцем, я просто не знаю. Просто праздник какой-то! Редакция на неделю прекратила свое существование, забросила работу над журналом и читала, читала и еще раз читала. Запоем, без сна, без еды и без отдыха.

По окончании чтений в неравной борьбе было решено поставить на диск 11 самых-самых полюбившихся нам рассказов, два стиха и одну аналитическую статью. Остальные эпистолярные творения временно отложены до следующего номера. Искренне завидую всем безответно любимым читателям, ибо пир духа, литературный пикник и деликатесы беллетристики вас еще только ожидают.

## Вне компьютера

### Блок от "Ролемансера"

"Ролемансер" ([www.rolemanсер.ru](http://www.rolemanсер.ru)) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компактe.



### ФАЙЛЫ

1. Модуль AD&D Ravenloft: Night of the Walking Dead.
2. d20 Modern: фрагменты игровой системы.
3. D&D: Book of the Righteous.
4. Terra Primate: облегченная версия ролевых правил.
5. LotR TCG: часть спойлера The Two Towers.

### СТАТЬИ

Обзор Unknown Armies RPG в двух частях (автор — Максим Щеглов). Файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу"). Статейные материалы размещены в "ИнфоБлоке".

### MAGIC THE GATHERING

Набор деклистов и обновления правил, если таковые есть, — это стандартно. Плюс — вас ждут сканированные изображения всех карт сета Onslaught и его спойлер (информация по всем картам в текстовом варианте).

Не забудьте, что в "Софтверном наборе" всегда выкладывается необходимая для игрока в MTG программа Magic: Suitcase.



## МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составители: Святослав Торик и Геймер

## Скринтурс #11. Ноябрь

Дабы достойно перезимовать предстоящие месяцы холода и тяжелых осадков, нужно нечто такое, что отвлечет от противной погоды. Мы считаем, что для этих целей идеально подходит игра "Недетские гонки" (в девичестве — "Машинки") от питерской фирмы Creat Studio. Чтобы завоевать эту замечательную игрушку, вам требуется отгадать девять симпатичных картинок. Подробности — на компакт-диске. И в рубрике "Мозговой штурм", конечно же.

## Героический Конкурс

Конкурс завершен. Итоги еще не подведены — это славное событие поимеет место быть в следующем номере. На нынешнем компактe вас ждет отличная подборка конкурсных карт по Heroes of Might and Magic IV. Играйте и оценивайте, выносите картам собственный вердикт и сравнивайте его с мнением жюри!

# КРЕЙЗИ ДРЕЙК



ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Media2000

eGames

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [sales@media2000.ru](mailto:sales@media2000.ru). Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [zakaz-cd@media2000.ru](mailto:zakaz-cd@media2000.ru). Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: [support@media2000.ru](mailto:support@media2000.ru). Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".  
© 2001 Greenstreet® Software limited © 2001 eGames, Inc. © 1999 Owl



## СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка:  
Илья "Orange" Викторов

### ГВОЗДЬ НОМЕРА

Desktop Calendar

Представитель многочисленного племени программ, расширяющих стандартные возможности рабочего стола Windows, практически не изменяя его привычный облик и никоим образом не мешая работе. Позволяет использовать в качестве обоев многофункциональный и полностью настраиваемый календарь. Также имеется возможность делать на нем пометки (тройной клик на нужной ячейке). Данную возможность можно использовать и для планирования дел на несколько дней вперед, и для быстрой записи каких-либо сведений (намного удобнее, чем держать под рукой блокнот и ручку). Абсолютно все параметры поддаются настройке, что открывает неограниченные возможности по созданию Идеального Календаря.

Тип программы: ненавязчивый shareware.

Рейтинг: 10/10.

### СВЕЖАТИНА

Cutter

Программа, предназначенная для нарезки относительно больших файлов на относительно мелкие кусочки. Может быть полезна в случае, если необходимо записать что-либо большое на несколько дискет. Для "сборки" пользуйтесь этой же программой.

Тип программы: абсолютный freeware.

Рейтинг: 10/10.

### Directory Lister

Генерирует полный список всех директорий на диске. При умелом использовании поможет при составлении списков файлов.

Тип программы: бескомпромиссный freeware.

Рейтинг: 9/10.

### EXE 2 SWF

Миниатюрная утилита, предназначенная для распаковки flash-роликов со встроенным плеером. За счет этого, во-первых, существенно уменьшается размер файла, а во-вторых, этот ролик можно спокойно открыть и отредактировать (или посмотреть, как он сделан).

Тип программы: конкретный freeware.

Рейтинг: 8/10.

### HTTP File Info

Для тех, кто часто и помногу качает файлы с ненадежных серверов. Вводим прямой адрес определенного файла и получаем информацию о его размере и, собственно, о наличии этого файла на сервере.

Тип программы: честный freeware.

Рейтинг: 10/10.

### NimoCodec

Набор последних версий абсолютно всех

распространенных видеокодексов. Позволяет избежать любых проблем с видеороликами, которые не хотят проигрываться стандартными средствами.

Тип программы: бесподобнейший freeware.

Рейтинг: 10/10.

### Panda Antivirus Titanium

На рынке антивирусных средств не последнее место занимает программа Panda Antivirus Titanium. Судите сами — определяет и обезвреживает более 63 тысяч существующих вирусов всех типов, антивирусные базы ежедневно обновляются. Программа имеет возможность интеграции с популярными почтовыми клиентами, благодаря фирменной технологии проверяет файлы очень быстро, используя при этом минимум системных ресурсов, позволяет восстанавливать поврежденные вирусами файлы. Мы публикуем последнюю версию программы, любезно предоставленную компанией Panda Software.

В течение месяца вы можете бесплатно обновлять антивирусные базы. По истечении этого срока можно обратиться в Panda Software по адресу [sales@viruslab.ru](mailto:sales@viruslab.ru) и написать, что вы — наш читатель, воспользовавшийся данным антивирусом. За специальную цену в 25\$ (это на 10\$ меньше, нежели цена в розничной продаже коробочного Титаниума) вам вышлют имя пользователя и пароль, чтобы вы смогли пользоваться лицензионным антивирусом еще в течение года!

Тип программы: как факт, shareware.

Рейтинг: 10/10.

### Power Off

Программный таймер. Автоматически выключает компьютер через заданный промежуток времени. Может синхронизироваться с Winamp и отрубать энергию после проигрывания всех треков в плейлисте. Совместим только с AT-системами.

Тип программы: вневременной freeware.

Рейтинг: 8/10.

### Quintessential Player

Вполне себе полноценный и довольно симпатичный проигрыватель звуковых файлов. Поддерживает большинство распространенных форматов, включая плейлисты. Модные функции вроде смены скинов, подключения дополнительных модулей и многополосного эквалайзера присутствуют.

Тип программы: восхитительнейший freeware.

Рейтинг: 7/10.

### Throttle

Так называемый "ускоритель инета", в отличие от большинства своих собратьев реально работающий. Программа для оптимизации интернет-соединений без утомительного копания в виндовых настройках и реестре. Выбираем несколько параметров, вроде типа модема, жмем кнопку, перезагружаемся, и готово — скорость соединения довольно ощутимо возрастает.

Тип программы: увы, но shareware.

Рейтинг: 10/10.

### VaV Timer

Еще один таймер. Бдительно следит за временем, которое вы проводите за компьютером. Если установленный лимит превышен, начинает кидаться грозными сообщениями. Если сообщения игнорировать — отключает компьютер.

Тип программы: внепространственный freeware.

Рейтинг: 8/10.

### Winamp 3

Качественно новая версия самого распространенного медиа-плеера. Перечислять все нововведения не имеет смысла — они займут пару страниц. В качестве приятной добавки —

ПОДБОРКА ЛУЧШИХ СКИНОВ!

Тип программы: фриварнейший freeware.

Рейтинг: 9/10.

## ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

Антивирус Касперского

Начиная с предыдущего номера, на каждом диске "Игромании" публикуется полноценно работающий "Антивирус Касперского", то есть общеизвестный AVP. Для наших читателей лаборатория Касперского приготовила специальную его версию IGROMANIA EDITION, срок работы которой — один месяц. Именно столько времени будет действовать специальный ключ, который вы постоянно сможете брать теперь вместе с новой версией AVP на нашем диске и, соответственно, из месяца в месяц продлевать работу установленной антивирусной защиты.

Помимо всего прочего, мы ежемесячно публикуем полную базу данных по вирусам со всеми последними обновлениями на момент отправки комплекта в печать. Так что получится не только удобно, но и предельно надежно — даже в том случае, если вы не можете регулярно скачивать апдейты базы из Интернета.

На наш взгляд, AVP — лучший из антивирусов, существующих на сегодняшний день. Надеемся, после нескольких месяцев его использования вы полностью с нами согласитесь. Нам искренне приятно предоставлять вам самое ценное, причем совершенно бесплатно.

### Adobe Acrobat Reader 5.0

Раз в три месяца мы выкладываем программу Adobe Acrobat Reader, которая занимается тем, что открывает файлы формата PDF. Оный формат представляет собой электронную книгу с текстом, картинками, быстрым переходом с одной страницы на другую, с индексами, таблицами и так далее. Так как файлы с таким расширением встречаются на наших компакт-дисках довольно часто, программа не может вам не пригодиться.

### CheMax 1.9

Последняя версия популярной базы кодов, секретов, инструкций по hex-взлому, easter eggs и прочих радостей человека. В базе содержится 4099 записей. Помимо новых кодов, традиционно изменены и улучшены и ранее существовавшие позиции.

Ранее программа публиковалась в "Игро-



# MOBILE FORCES



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [sales@media2000.ru](mailto:sales@media2000.ru). Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [zakaz-cd@media2000.ru](mailto:zakaz-cd@media2000.ru). Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: [support@media2000.ru](mailto:support@media2000.ru). Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

ИЗДАТЕЛЬСТВО  
**Media2000**



[www.nd.ru](http://www.nd.ru)

*Rage*

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".





# ПЕРВЫЙ

# ВЗГЛЯД

## A Fistful of Gold

Жанр:	RTS/RPG
Издатель:	Неизвестен
Разработчик:	Rebelmind
Похожесть:	Allods: Sealed Mystery
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Предположительно 2003 год

Где-то в Западной Европе, в никогда не существовавшем средневековье, в трижды чокнувшемся королевстве король отдал богу душу. Королевство раскололось на множество удельных городов-княжеств, в каждом из которых правит шериф. Да, настоящий шериф, с кольцом. Ходит по городу и расклеивает бумажки "Wanted". Много бумажек. После смерти короля округу заполнили нечисть и бандиты. В стране царит хаос. Прекрасное время для охотника за наградой. Для вас.

Мир A Fistful of Gold — продукт восторженного чудачества польской

фирмы Rebelmind, навеянного фильмами Серджио Леоне, в частности — A Fistful of Dollars, с Клинтом Иствудом в главной роли. С другой стороны, на этом Диком Востоке наряду с кольцами, пушками и паровозами охотно пользуются доспехами, мечами, арбалетами и даже магией. Продажные шерифы жгут ведьм на кострах, рыцари грабят проходящие поезда, колдуньи готовят динамит и отливают пушки, а вольные стрелки, охотники за головами вроде вас, рыщут по окрестностям в поисках какого-нибудь заблудшего гобла или команча.

"Аллоды" — вот на что это похоже. RTS с элементами RPG и нелинейным сюжетом. Игровой мир включает два типа местности: города и все, что снаружи. В городах мы покупаем оружие, набираем и тренируем команду, получаем задания и деньги. Кроме того, мы можем инвестировать честно заработанные средства в какой-нибудь бизнес — в кузню или в тот же банк. Можем потратить золото на изобретение новых вооружений или просто купить чего-нибудь в пивной. Говорят, бывают и настоящие карты, где обозначены места захоронения сокровищ. Территория вне города не принадлежит никому и является для нас прямым источником дохода: скальпы, хвосты, перепонки, рога и копыта — контора платит за все.

По мере игры вы наживете друзей и врагов, раскроете уйму заговоров, спасете или ограбите половину Европы и обретете всеобщее уважение или презрение. В любом случае, не удивляйтесь, когда встретите очередного донкихота с револьвером и травинкой в зубах, насвистывающего "Lucky Luke снова в седле".



## FIFA Football 2003

Жанр:	Симулятор футбола
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Sports
Издатель в России:	Софт Клуб
Похожесть:	Серия FIFA
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Октябрь 2002

Каждый год в августе-сентябре компания EA Sports запускает в массы очередную пачку "фич-листов", посвященных готовящимся к выходу спортивным симуляторам. Самый большой список нововведений обычно принадлежит серии FIFA, как одной из самых популярных.

Последние года два-три разработчики делают особый акцент на "полное погружение в атмосферу футбола". FIFA 2003 не станет исключением. Для достижения этой цели канадским программистам вновь пришлось полностью переписать игровой движок. Нас ждут более "живые" модели игроков, более качественные текстуры, более красочные эффекты и т.д. Но это не является большим сюрпризом, потому что ежегодное улучшение изображения давно уже превратилось в традицию.

Кроме того, кардинальной переработке был подвергнут AI. Отныне компьютерные игроки действуют в четком соответствии с тремя "заповедями": общая тактика, командная игра и собственные умения. Как это будет



выглядеть на деле, мы узнаем только после релиза. Также виртуальные футболисты наконец-то научились определенным образом реагировать на события, происходящие на поле. Например, проигрывая 0:1 на последних минутах матча, соперник всей командой бросится забивать гол, совершенно справедливо задвинув на оборону. Если же ему удастся сравнять счет, мы сможем наблюдать прямо противоположную картину: глухая защита и

ставка на редкие контратаки.

В значительной степени была переработана и физика мяча. Теперь будет значительно больше случайных отскоков и промахов при игре головой. Соответственно, можно ожидать еще более непредсказуемые, а иногда и просто нелепые голы, совсем как в жизни.

Впервые за всю историю серии мяч перестанет "прилипать" к ноге футболиста. В зависимости от умения игрок при дриблинге будет отпускать его на определенное расстояние от себя, давая защитникам больше шансов на удачный отбор. Также забудьте про длинные рейды вдоль бровки — мяч легко может укатиться за поле.

Ожидаются изменения в управлении — в частности, при пробитии стандартов. Добавится дальномер, показывающий расстояние до ворот, и возможность бить в определенную точку мяча. Это позволит виртуальным Роберто Карлосам в полной мере проявить все свои умения и таланты.

Но основная идея новой FIFA заключается в том, что теперь это будет другая игра. В EA почуяли, что их "фифовому" бизнесу угрожает International Superstar Soccer от Konami (который выходит, правда, только на приставках), и реально переработали геймплей. FIFA этого года, в случае успеха, станет основой для дальнейшей ежегодной полировки.

В заключение скажу, что нам обещают также восемнадцать абсолютно реальных стадионов. Все остальное — старые песни о главном: реальные лица, реальные характеристики, реальные команды... реализм во всем, короче. Ждем-с.





МИРЫ ЖЮЛЯ ВЕРНА

# ТАЙНА НАУТИЛУСА



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:  
(095) 745-01-14, e-mail: [sales@media2000.ru](mailto:sales@media2000.ru). Заказ дисков по телефону:  
(095) 745-01-14, e-mail: [zakaz-cd@media2000.ru](mailto:zakaz-cd@media2000.ru). Доставка по Москве -  
бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по  
телефону: (095) 777-38-52, e-mail: [support@media2000.ru](mailto:support@media2000.ru).  
Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине  
"Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

ИЗДАТЕЛЬСТВО  
**Media2000**



Copyrights © 2002 Cryo. Developed by T-Bot. All rights reserved. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000".  
Продажа на территории России, СНГ и стран Балтии осуществляется компанией "Медиа-Сервис-2000".



# Freedom: Battle for Liberty Island

Жанр:	Squad-based action
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Io Interactive
Похожесть:	Hidden and Dangerous
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Зима-весна 2003 года

Помогите! Бегите! Спасайтесь, наконец! На Манхеттен приезжает Московский зоопарк! У больной из крыла североамериканских патриотов очередной припадок параноидальной истерии.



Мы, разумеется, разделяем мнение о моральной несостоятельности действующей идеологической машины Штатов. Нам понятны настроения людей,

открыто или с сарказмом высмеивающих все эти великодержавные потуги. Мы глубоко уважаем смелый выпад Freedom Force в сторону панамериканизма. Но в случае с Battle for Liberty Island господа разработчики с самокритикой перегнули.

По их замыслу, в середине 80-х история пошла другим путем. Карибский кризис закончился ядерным ударом по Вашингтону с последующим молниеносным разгромом US Army в пух и прах. Царица полей напирала на Нью-Йорк,

и вот-вот последнему оплоту демократии приставят штык-нож к горлу. И как, спрашивается, такое могут потерпеть тертые парни из Бруклина? Никогда! Под вашим руководством отчаянные добровольцы Нью-Йорка спланируют для борьбы с советской оккупацией, и начинается Battle for Liberty Island. За Манхеттен, за Статую Свободы, за мир и демократию!



Поначалу ваш отряд чегеварит по метро и канализации, но со временем brave партизаны мегаполиса все чаще выходят на улицы родного города, чтобы задать перцу патрулирующим мостовые иванам. В режиме походовой стратегии вы планируете каждую вылазку, составляете ударные группы, вооружаете и экипируете своих людей. Сначала в вашем арсенале будут только полицейские револьверы и дробовики, но потом он пополнится десятками образцов передового советского оружия и техники. Само собой, вы принимаете непосредственное участие в боевых операциях. Они проходят в реальном времени в командном режиме с видом от третьего лица. Миссии этой войны не заставляют скучать: засады на русские патрули, подрыв вражеских колонн управляемыми фугасами, захват высокопоставленных офицеров, охота на русские МИ-24 в руинах центральных районов и освобождение пленных. И все это на движке Hitman 2!

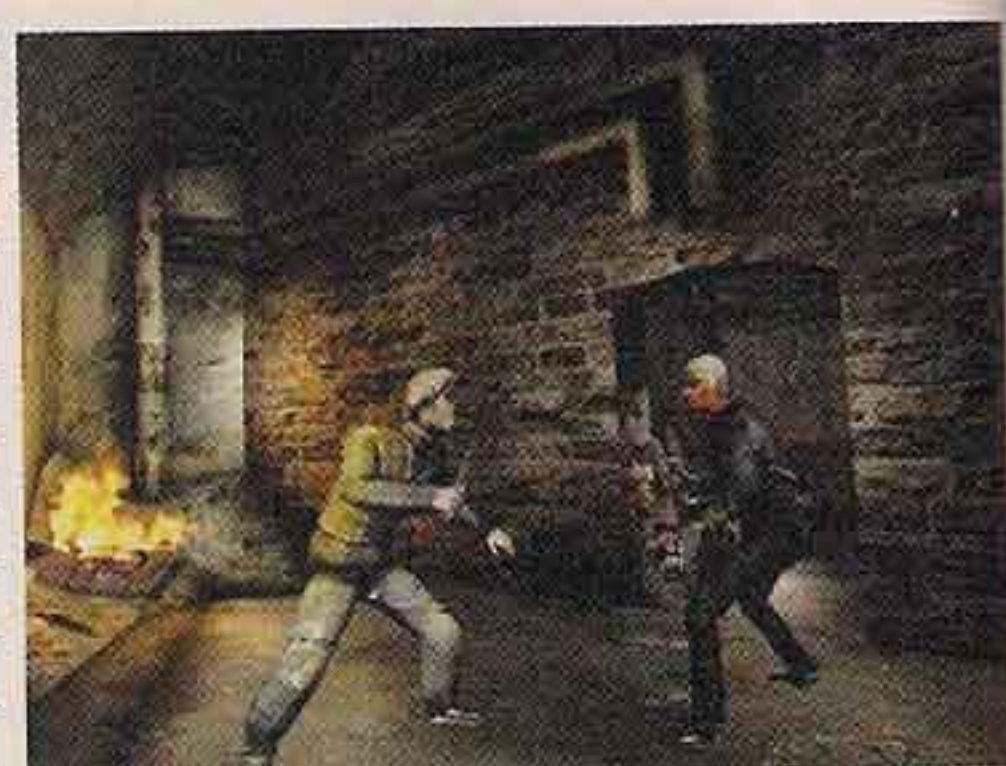
Другими словами, почувствуйте себя патриотом, которому вся Америка обязана вторым Днем Независимости. Смотрю я на все это и думаю — ай да молодцы, как лихо проехали по национальным ценностям! Хм. Или же... это вовсе не ирония?

# Hannibal

Жанр:	Action/Adventure
Издатель:	Universal Interactive
Разработчик:	Arxel Tribe
Похожесть:	The Thing, Clive Barker's Undying
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Дата выхода:	Весна 2003 года

Рецепты игр, подобных всплывшему на недавней ECTS экшену Hannibal, просты, как все вечное. Кинуть в бездонную кастрюлю многообещающий движок (в нашем случае

Monolith'овский Jupiter, тот самый, что явил себя в свежесрезанной No One Lives Forever 2), залить сверху популярной кинолицензией, добавить по вкусу толпы кровавых имбецилов и колюще-режущего инвентаря, хорошенько поперчить, размешать и залить в рот отбрыкивающемуся потребителю. Вообще, смешнее всего вышло именно с лицензией: и в итоге психологический, почти что детективный триллер обещает в конце концов превратиться в разухабистую пострелялку, в которой от оригинального "Ганнибала" остались разве что психически неуравновешенная Кларисса Старлинг и сбежавший из зоопарка строгого режима доктор Лектер. Между ними — крошечный мрак.



Вообще Hannibal можно скорее назвать "альтернативной" версией одноименного фильма, в которой место расследований, умозаключений и сложной психологической борьбы займет action, action и еще раз action. Ожидается около двух десятков разновидностей оружия (среди которого не последнее место занимают кухонные тесаки и бейсбольные биты, обмотанные колючей проволокой), великое множество знакомых локаций, включая штаб-квартиру ФБР и итальянский музей изящных искусств, и, конечно же, враги. Каким-то непостижимым образом все недруги мисс Старлинг были выписаны из одного кочующего цирка уродов: гипертрофированные черты лица, вытянутые конечности, выпяченные челюсти... или это снова разыгралось воображение? Безусловно, не обойдется и без модных в последнее время "флэшбеков". В особо критические моменты сюжета нервная Кларисса будет надолго впадать в беспамятство и блуждать в "параллельном" мире собственных видений.

Одной из самых рекламируемых особенностей Hannibal является так называемый "галлюциногенный режим". После взгляда на очередное растерзанное тело ритуально убиенного клиента доктора Ганнибала перед глазами Клариссы поплывут оранжевые круги, руки затрясутся, а в мозгу запоют адские демоны. Разработчики обещают, что "подобная беспрецедентная визуализация психических галлюцинаций привнесет в геймплей"... дальше, увы, неразборчиво. Вряд ли дело ограничится только демонстрацией программных эффектов и мощи графического движка: с некоторых скриншотов на удивленных зрителей взирают существа... скажем так, явно внеземного происхождения. Где ваша крыша, агент Старлинг? Уехала в Италию.

# Inquisition

Жанр:	Action/Adventure
Издатель:	Strategy First
Разработчик:	Wanadoo
Издатель в России:	ТС
Похожесть:	Thief, Commandos
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец 2002 года

В этом месяце тема инквизиции почему-то особенно популярна среди разработчиков. И если в Mistmare (обязательно ищите ниже по течению) рыцари креста и молота служат больше для антуража и создания подобающей атмосферы, то в Inquisition — все серьезней





# ЛОРДЫ ВОЙНЫ

## Warrior Kings

- 180 заданий на 9 картах в режиме одиночной игры
- Баталии на открытых пространствах и в городах
- Огромное число персонажей с различными боевыми характеристиками
- Различные уровни сложности
- Реалистичная трехмерная графика
- Интуитивно понятное управление
- Игра по локальной сети и через Интернет (до 9 человек)

### Системные требования:

Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000. Процессор Pentium® 350 МГц, 128 МБ оперативной памяти, DirectTMX® 8.0, совместимый с Direct 3D видеоадаптер с 8 МБ памяти, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 256 МБ свободного места на жестком диске, мышь.

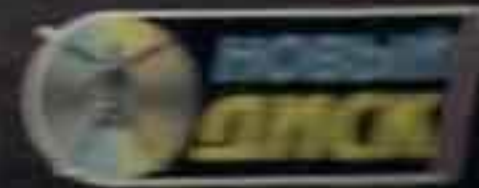
Добро пожаловать в мир коварных интриг и жестоких сражений! В вашем распоряжении огромное войско и широчайшие возможности в выборе тактических моделей ведения боя. События разворачиваются в реальном времени, а разные режимы камеры позволяют выбрать наилучшую точку обзора. Киньте вызов лордам войны, сразитесь за право владеть королевством!



Developed by  published by  MICROÏDS

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14. Заказ дисков по телефону (095) 745-01-14. E-mail: [zakaz-cd@media2000.ru](mailto:zakaz-cd@media2000.ru). Доставка по Москве - БЕСПЛАТНО! Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52. E-mail: [support@media2000.ru](mailto:support@media2000.ru)

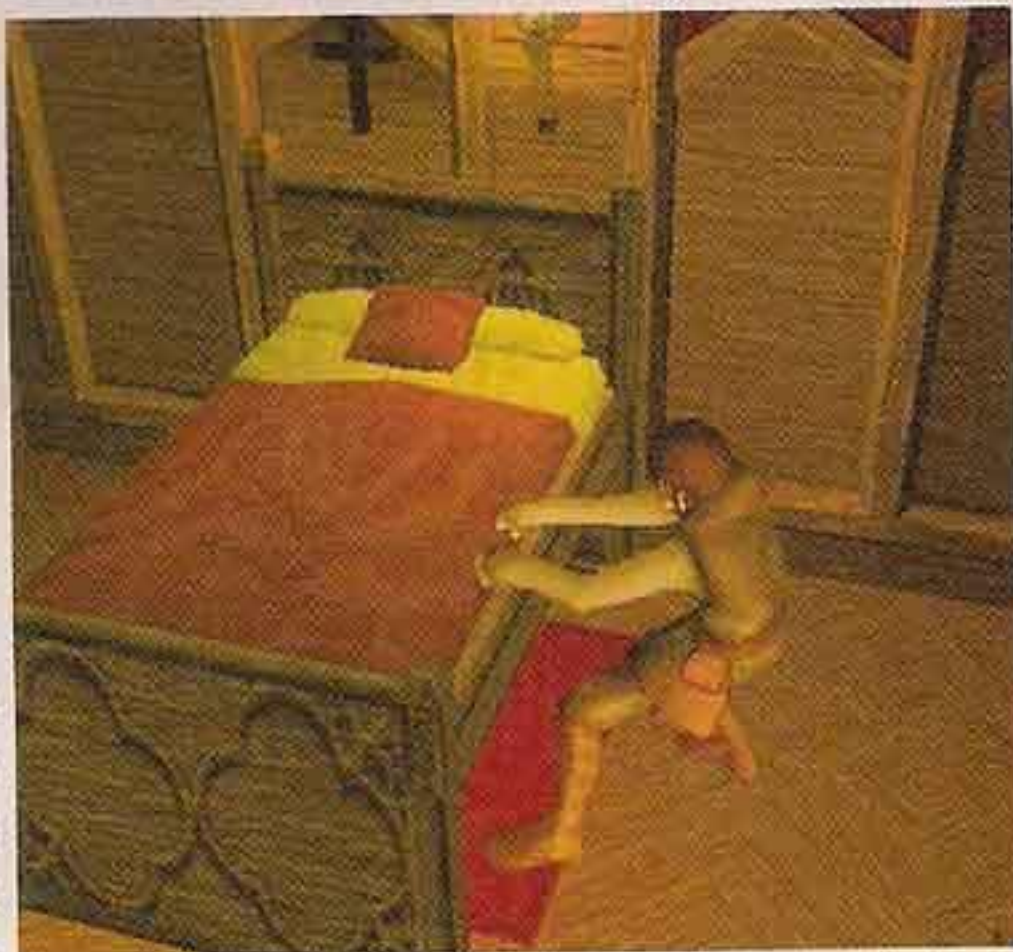
ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Media2000





некуда. Никаких сказок, никакой магии и никаких эльфов... На дворе просвещенный XIV век, по Парижу бродят чумные караваны, а мелкого воришку Мэтью преследуют разодетые в красные защитные рясы солдаты великого инквизитора. Такое вот невеселое фэнтези.

Саму игру можно охарактеризовать как "Commandos для одного человека с сильным уклоном в сторону Thief". Прячась в тени, оглушая недругов точечными ударами увесистой дубинки и усыпляя бдительность охраны разбросанными по полу медяками, нам предстоит на протяжении тридцати миссий заниматься мародерством и расхищать феодальную собственность из брошенных помещений, оставленных дворцов и разоренных родовых гнезд. И все бы ничего, но уж больно главный герой чем-то не угодил упомянутой выше службе религиозной безопасности.



Вся игра пройдет в атмосфере непрекращающейся погони, что обещает заметно скрасить интеллектуально-ориентированный геймплей.

Помимо обыденных краж со взломом и без ожидаются также разбойные нападения, поджоги и лихие перестрелки на арбалетах. Со временем нехитрая экспроприация обещает перерасти в полномасштабные боевые действия. И хотя в распоряжении Мэтью окажется всего пять типов оружия (два из которых — разновидности метательных ножей), уровень владения каждым из них можно будет повышать, как в какой-нибудь заправской RPG. Вообще, Inquisition кишит всевозможными ролевыми клише: все игровые зоны будут поделены на "мирные" и "боевые" карты, в распоряжении нашего воришки окажется магазин со сверхлегкими кожаными доспехами и лечебными снадобьями, а среди бесчисленного количества врагов нет-нет, да и попадется один дружелюбно настроенный NPC.

Авторы Inquisition хвастаются, что им удалось избежать характерной для такого рода игрищ "занудности", наделять оппонентов зачатками искусственного интеллекта (то есть, к примеру, противник не попадется на один и тот же трюк дважды), разбавить действие многочисленными скриптами и максимально сконцентрироваться на сюжете. Впрочем, насчет последнего пока нет никаких конкретных подробностей. Остается только надеяться, что с такой добротной основой он не превратится в очередное банальное спасение-всего-на-свете...

## Mistmare

<b>Жанр:</b>	Action/Adventure
<b>Издатель:</b>	Arxel Tribe
<b>Разработчик:</b>	Sinister Systems
<b>Издатель в России:</b>	ТС
<b>Похожесть:</b>	Morrowind
<b>Системные требования:</b>	CPU 450MHz, 128Mb, 32Mb Video
<b>Мультиплеер:</b>	Без подробностей
<b>Дата выхода:</b>	Зима 2003 года

По мнению вольных еретиков из Sinister Systems и мрачных вольнодумцев из Arxel Tribe,

в 1313-1349 годах н.э. римские священники под патронажем Папы занялись изучением архивов Ватикана, содержащих, кроме прочей беллетристики, манускрипты дохристианского периода. Среди них были и "Лекции о Троицкой природе



Земли". Данные этих древних документов позволили по-новому взглянуть на основы теософии, пересмотреть религиозные догматы, а также послужили, скажем так, практическим руководством по свершению некоторых божественных чудес. Мягко говоря. Ортодоксальные опыты закончились ядреным планетарным катаклизмом. Ренессанс не состоялся.

Итак, на дворе 1996 год. Никаких вам двигателей, никакого сгорания, никаких телеграфов, холодильников, воздухоплавания и передачи "С добрым утром". Большая часть Европы окутана зловещим, прямо-таки демоническим туманом, из которого живым никто не возвращался. На самом деле это Москва горит со всеми своими торфяниками и бурым углем. Все 600 лет. Также ходят мрачные слухи о диких обезумевших существах, обитающих в Тумане. К счастью, нам с вами прекрасно знакомы и эти создания, и министерство, которому они подчиняются.

Шутки в сторону. Несчастному населению Италии, Скандинавии, Англии и нескольких европейских столиц пока удастся отгонять адский Туман яростным колокольным звоном кафедральных соборов. Делами заправляет церковь — собственно, только благодаря ее ноу-хау с колоколами человечество еще существует. Но и у церкви не все идет гладко: католики грызутся с протестантами, вместе они грызут с десяток сект помельче, а Папа живет в постоянном страхе перед заговорами конклава. Инквизиция обоих церквей работает в три смены, еле справляясь с нарастающей крестьянской пугачевщиной. Мафиози-тамплиеры контролируют игорный бизнес. Они охотно делятся с Папой, а посему сильны как никогда.

Главгерой игры — монах-инквизитор Изадор, сотрудник церковных спецслужб Ватикана. Основная задача этого секретного подразделения — исследование

природы Тумана, а также защита интересов католицизма от ереси и инакомыслия всеми дозволенными методами. Кроме всех видов холодного оружия и рукоприкладства, монахи отдела активно практикуют богоугодное чудотворчество. Как вы понимаете, с такими стартовыми условиями нам как минимум придется спасти мир.



Четко определить жанр игры затрудновато. Она представляет собой смесь адвенчуры и экшена с видом от третьего лица, славно сдобренную элементами RPG. Сражения проходят в режиме "арены", т.е. при столкновении с врагом камера фиксируется на некотором пятнышке земли, и бой продолжается до победы одной из сторон. Внешне это чем-то напоминает батальные сцены из "Демигургов". На что будет похожа "мирная" часть геймплея — пока неясно. Что-то говорят об оригинальном тайм-менеджменте и предлинных нелинейных диалогах с NPC, но без подробностей.

Что до ролевой части, то развитие персонажа определяют два аспекта: духовный и телесный. В сочетании со сферами Солнца, Луны и Земли они стимулируют и развивают характеристики героя: физическую силу, выносливость, здоровье, концентрацию, ум и волю. К примеру, энергия Солнца в сочетании с телесным аспектом покровительствует физической силе... От этих шести факторов зависит целый вагон всевозможных умений, навыков, боевых искусств и ограничений по владению оружием. Все волшебство делится на две школы: литургическую и алхимическую. Заклинания первой воплощаются в жизнь звуком и воздействуют на живую материю. Вторая школа для этих целей использует прикосновение и больше тяготеет к мертвечине.

В плане графики Mistmare на движке Littech смотрится не очень, даже старовато. С позиций качества и геймплея об игре тоже много не скажешь — детали все еще уточняются, но в части сюжета и атмосферы действие намечается жутко любопытное и совсем не простое.

## Ostrich Runner

<b>Жанр:</b>	Аркада
<b>Издатель:</b>	Не объявлен
<b>Разработчик:</b>	Засекречен
<b>Похожесть:</b>	Отсутствует
<b>Системные требования:</b>	Не объявлены
<b>Мультиплеер:</b>	Интернет, локальная сеть, сплит-скрин
<b>Дата выхода:</b>	Весна 2003 года

Нет, можно понять, когда гонки проходят на машинках...

Нет, можно понять, когда и на скутерах/катерах/корабликах или даже мехосах...

Но чтобы на страусах? Где вы такое видели?!

Вероятно, пока нигде. Но скоро увидите. Отечественный коллектив разработчиков с засекреченным пока названием ведет упорную работу над игрой Ostrich Runner — самыми натуральными страусиными бегами. Да



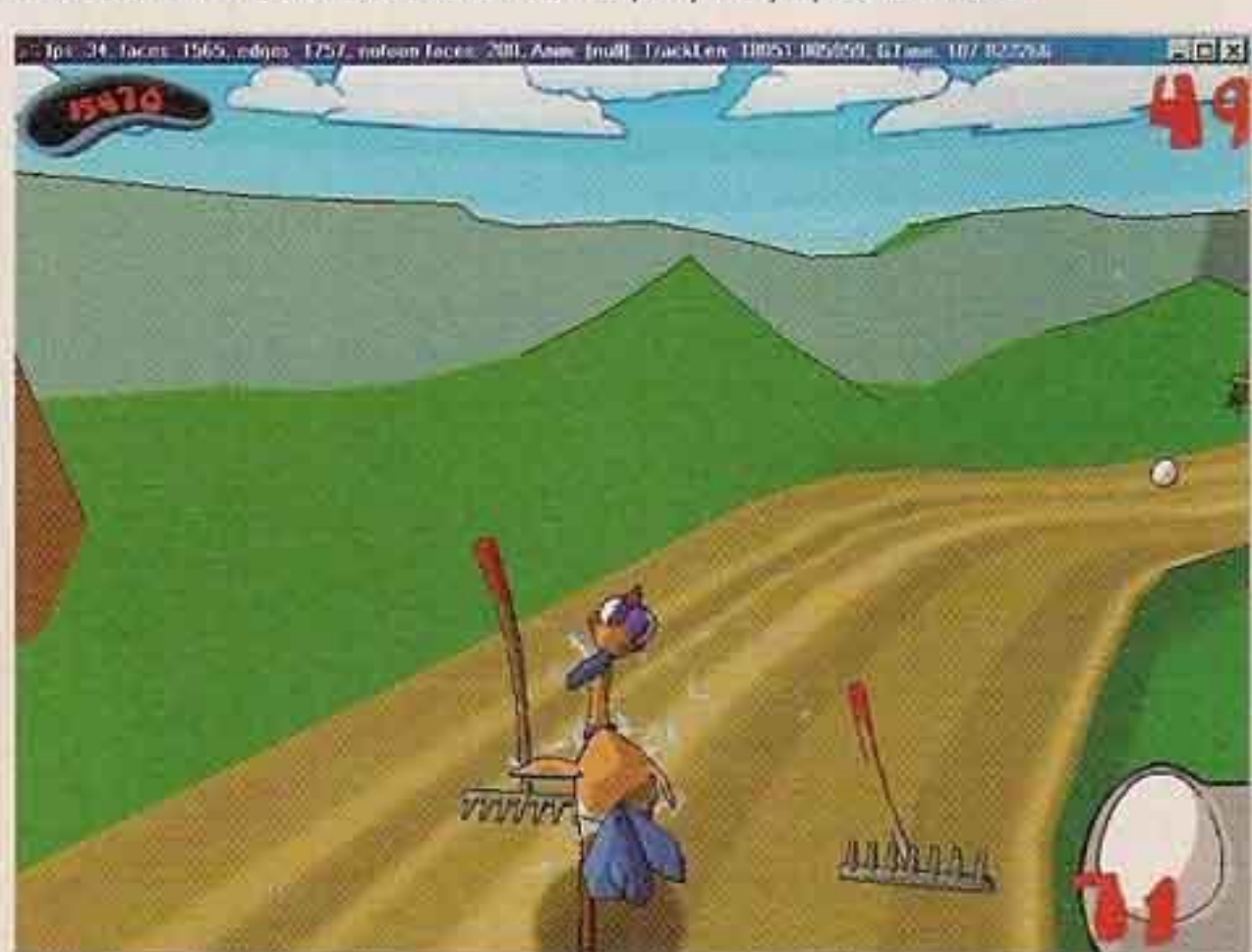


не просто так бегами, а с сюжетом. Который, натурально, красной нитью проходит через всю игру. И требует глубокого в себя проникновения.

Завязка такая: злой профессор решил во что бы то ни стало поработить ни в чем не повинную, да-

лекоую от основного течения жизни планету. Населяют ее, конечно же, страусы. Эти милые зверушки всю свою эволюцию существовали совершенно безобидным образом. До тех пор, пока профессор не начал творить гадости. А именно — красть страусиные яйца. С не вылупившимися еще страусятами! Заметив участвовавшие пропажи своего потомства, страусиное стадо собирает экстренный пленум, где и решает покончить со злом собственными силами. И, само собой, вернуть украденное.

Далее начинается собственно Ostrich Runner. И так: есть трасса. Есть соперники — тоже претенденты на почести от племени. Есть цель — собрать яйца. Важно не только собрать максимум яиц, но и прийти к финишу первым. Помогать в достижении заветной цели нам будут разбросанные по трассе бонусы и секретные тропинки, заметно сокращающие путь. Дальнейшие действия можно проследить без хирургического вмешательства: пройдя уровень и заняв первое место, вы автоматически отправитесь к следующим испытаниям.



Веселая погоня за яйцами чем-то напоминает стремительный бег хохлатой птички из мультика Road Runner. Страус сломя голову мчится по шоссе, перескакивая через поваленные деревья и пытаясь не получить в лоб от разбросанных тут и там граблей. Общее впечатление усиливает и графика: благодаря авторской технологии Toon Shading игра и в самом деле выглядит как мультфильм — просто и забавно. В ней приятно расслабиться полчаса после кровавых заруб где-нибудь в Jedi Knight II.

## Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory

Жанр:	RTS/RPG
Издатель:	Activision
Разработчик:	Nerve Software
Похожесть:	Return to Castle Wolfenstein
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец 2002 года

Как-то раз один из ведущих программистов Nerve Software обмолвился в одном из интервью о том, что "there must be another Wolfenstein game". Потом объявили начало разработки Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory. Никто не придал этому особого значения — аддон и есть аддон, лучше оригинала вряд ли будет (за примерами далеко ходить не надо: вспомните AvP 2: Primal Hunt). Но вот когда аддон представили во всей красе на QuakeCon'2002, скептики тут же заткнулись. Аддон получался настолько "another", насколько никто и мечтать не смел.

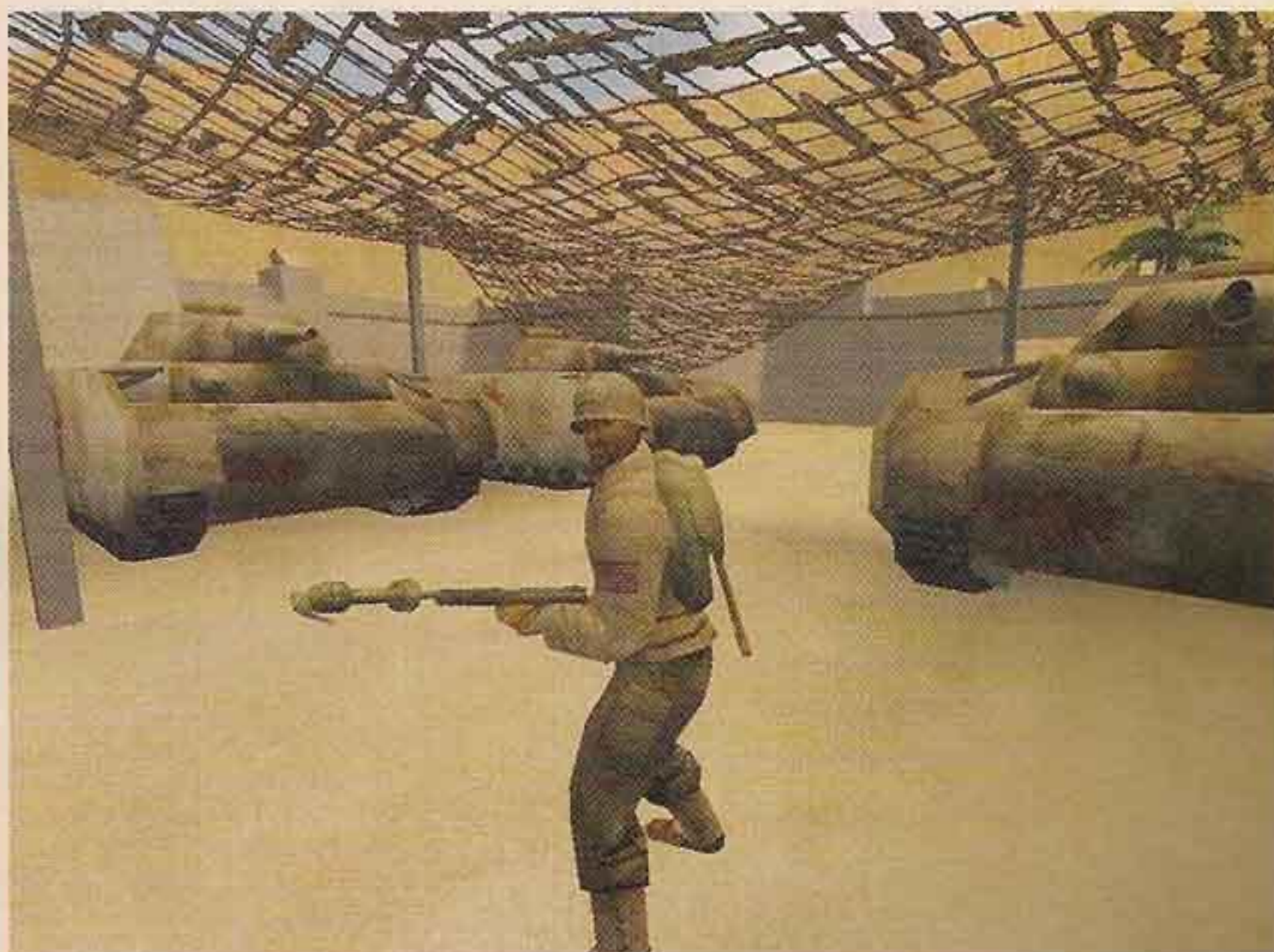
Ну-с, начнем по порядку, то есть с сингла. Действие будет проходить в Египте на протяжении 10 миссий (разработчики не сообщили, сколько будет уровней в одной миссии). Сюжет замешан на мистике, однако при этом



разработчики уверяют, что сражаться нам придется только против "реальных" созданий — то есть никаких мумий, големов и прочей муры. Мелочь, а приятно.

Геймплей изменился до неузнаваемости. Восток — дело тонкое, один человек тут вряд ли справится, поэтому нас будут сопровождать до семи союзников с необычайно развитыми мозгами. Теперь командная игра переместилась из мультиплеера в сингл. Надеюсь, что страшным сном это нам не покажется. Союзниками можно управлять при помощи команд а-ля мультиплеер или посредством новой фишки — Command Map, которая позволяет указывать помощникам путь и даже расставлять вэйпоинты. Просто и удобно. Еще в игре появилась возможность водить технику. Пока показали только танк, но, возможно, будет еще что-нибудь из этой серии. Добавили три новых типа оружия, но на QuakeCon показали только гранатомет и мины. Что за третья пушка — пока неизвестно.

Теперь о мультиплеере. Он подвергся полной переработке. Некоторые новинки раздражают, другие радуют. В мультиплеере будет пять классов. Появился новый класс — Spec Ops (смесь папика и шпиона из TF). У него есть возможность стягивать шмотки с убитых солдат врага, на пистолетике навинчен глушитель, а в качестве оружия ему предоставят на выбор STEN или снайперку. У солдата отняли снайперку и всучили ему штурмовую десантную винтовку FG42 и гранатомет. У инженера появилась новая классная возможность, которая, вероятно, сделает его не просто необходимым для выполнения миссии, но одним из самых важных классов в защите. Отныне инженер не просто ставит мины и ремонтирует пулеметы — теперь он строит мосты, пулеметные вышки, насосные станции. Также он научится ставить мины, которые могут видеть только другие инженеры.



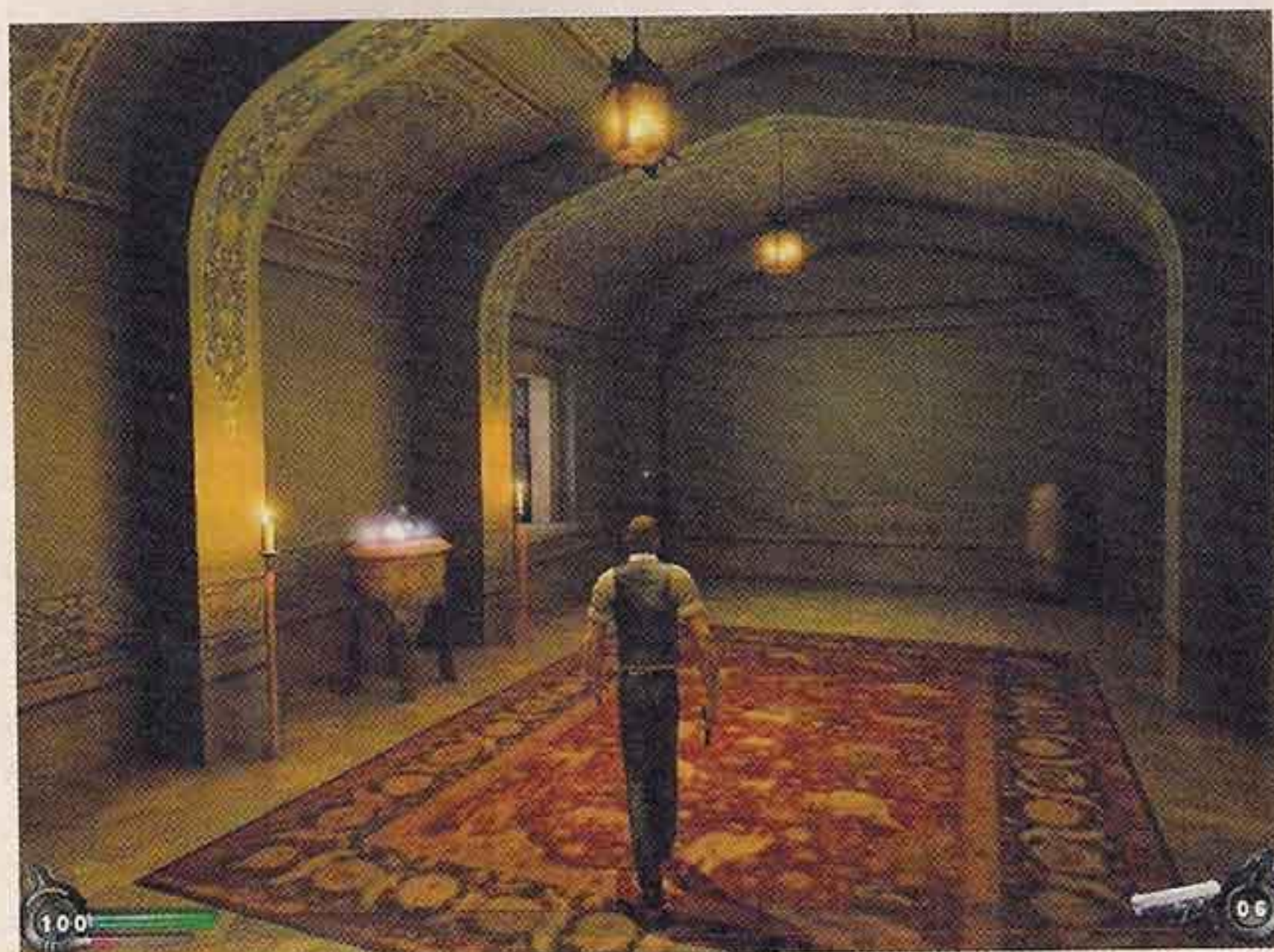
В мультиплеере появятся боты! Из сингла сюда переключают такие штуки, как Command Map и техника. Представляю себе орду LPB на танках... А теперь о том, что может кое-кого напугать. Теперь в мультиплеере будет... прокачка скиллов! Причем система набора очков — skill-based. То есть развиваться будет то умение, которое вы чаще всего используете. Много бегаеете — больше выносливость, много стреляете — растет точность, и т.д. и т.п. Ответственна за такое изращение над мультиплеером студия Splash Damage.

И последнее. Для установки и запуска Enemy Territory не нужна специальная версия игры. Так что не совсем понятно, почему ребята из Nerve Software постеснялись просто приложить циферблат "2" к названию игры.



# Shade: Wrath of Angels

Жанр:	3D Action
Издатель:	Senega
Разработчик:	Black Element, Bohemia Interactive
Похожесть:	Tomb Raider
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Зима 2003 года



Ничто так не подходит на роль слогана для игры, как надпись над входом в ее главный сайт "Детям до 18-ти вход воспрещен". Но, увы, даже такой мощный лозунг, как "Вся власть Советам!", не сделает средненький проект блокбастером. **Shade: Wrath of Angels** — экшен от третьего лица на тему "апокалиптический ужас в европейском захолустье".

Сюжет такой. Деревенский падре сообщает в Ватикан об имевшем место божественном чуде. Удивительно, но папа немедленно высылает своего представителя для выяснения подробностей. Представитель, он же главный герой, застаёт священника отмокающим в луже собственной крови со следами клыков на шее.

Далее следует бодрый кровавый марафон длиной в 50 громадных уровней. Он проходит по прошлому и настоящему, по оскверненным церквям и секретным военным базам, по крепостям тамплиеров и затоваренным супермаркетам — по существу и потустороннему мирам. Со временем выясняется, что виной всему представители древнейшего разума — твари, превосходящие возрастом Бога и Дьявола вместе взятых. Мало того, они



из-за чего-то жутко разгневаны на людей. Не беда! У нас же есть "Глок-18", H&K MP5, два шотгана, огнемет и вместо сердца бутылка керосина. Понимаете, к чему все идет?

Вот-вот. **Wrath of Angels** позиционируется как сверхновый экшен, который заставит игрока слить головной и спинной мозг воедино, выплеснуть наружу море эмоций и оставаться на вершине иступленного блаженства до самого последнего выстрела. А между прочим, скриншоты красотами вовсе не жалуют, да и, как показывает опыт, людей расстреливать куда интереснее, чем бездушных монстров.

В общем, остается надеяться, что под родительским оком Bohemia Int. рекламный вундеркинд **Shade** не вырастет в чартового доходягу. А пока в отсутствие других новостей приходится полоскать в мозгу унижительную формулу "Max Payne — bullet time = Tomb Raider".

# Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Red Storm
Издатель/локализатор:	NMG/Медиа-Сервис 2000
Похожесть:	Tom Clancy's Ghost Recon
Системные требования:	CPU 266MHz, 32Mb, Riva TnT-2
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Весна 2003 года

Вам уже смешно? А вот полковнику и прозаику (что страшнее — увы, непонятно) Тому К. совсем не до шуток — он ваяет второй по счету аддон к сиквелу идейного продолжателя... Короче говоря, очередной комплект из десяти миссий к чрезвычайно удачной, но



грозящей перерасти в эдакий военно-полевой вариант **The Sims** игре **Ghost Recon**. Снова отряд "призраков", снова одни против всех и снова угроза мировой демократии. На этот раз — на Острове Свободы.

В 2010 году Фидель Кастро наконец благополучно отходит в лучший мир, а его место занимает некий весьма демократически настроенный преемник, который ратует за гражданские свободы, идейное освобождение и прочий либеральный мусор. Почувств такую резкую смену курса и па-



мятуя о славных партизанских традициях, добрая половина граждан Кубы достает из чуланов ржавые винтовки и скрывается в лесах. В принципе, в **Island Thunder** нас ожидают куда более серьезные изменения в геймплее, чем в первом аддоне — **Desert Siege**. В первую очередь

это касается тотальной смены стиля боевых действий. Отныне вместо обученных боевых отрядов нам будут противостоять многочисленные разрозненные группки вооруженных самострелами и агрессивно настроенных диких партизан, которые практически не умеют воевать, но в совершенстве знают местность и владеют основными методами маскировки.

На смену пустынным барханам и среднерусскому редколесью пришли густые дождливые леса, что, несомненно, осложнит ориентировку и здорово разнообразит мультиплеерные побоища. Разработчики всеми силами пытаются передать ощущения настоящей крупномасштабной войны, поэтому, помимо прочего (под "прочим" понимается артиллерия и бронетанковая поддержка пехоты), ожидается появление в игре вертолетов-разведчиков и патрульных океанских катеров.

Что же касается остального... Новшеств немного. Десять однопользовательских карт, окончательно доведенный до совершенства многопользовательский режим, несколько новых видов оружия и парочка свежих оперативников в отряде. **Ghost Recon** был практически идеальным тактическим шутером, его аддоны продолжают оттачивать безупречный боевой механизм, но... может, все-таки хватит топтаться на одном месте? ■





# ОТВЕЧА!

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [sales@media2000.ru](mailto:sales@media2000.ru). Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [zakaz-cd@media2000.ru](mailto:zakaz-cd@media2000.ru). Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: [support@media2000.ru](mailto:support@media2000.ru). Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Media2000

eGames

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО "Медиа-Сервис-2000". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".  
© 2001 eGames, Inc. © 2001 Sunstorm Interactive, Inc. © 2001 ARUSH Entertainment. All rights reserved.



Армен Есаулов (undead@igromania.ru)

# Tom Clancy's Splinter Cell



О чем вы думаете в первую очередь, когда слышите имя человека и борзописца Тома Клэнси? Уверен, что большинство из вас вспомнит отнюдь не книги, а знаменитую серию тактических экшенов **Rainbow Six** или относительно свежий **Ghost Recon**. Вспомним, как мы отдавали приказы ребятам из своего отряда, пробирались под пулями к вражеским позициям и в конце концов давали неприятелю прикурить. А на следующем задании весь отряд попадал в оцепление, начиналось настоящее кровавое месиво, откуда лишь немногим удавалось выбраться живыми... Но время групповых спецопераций под эгидой Тома, похоже, проходит. Настало время действовать в одиночку. Действовать быстро, бесшумно и эффективно. Добро пожаловать в **Splinter Cell** — мир, где приходится рассчитывать только на себя самого.

## Игра одного

Разработчики **Splinter Cell** отошли от привычного командного духа прежних игр мистера Клэнси. Теперь на арену выходит бравый американский парень Сэм Фишер. Он работает в одной из так называемых ячейек Третьего Эшелона — подразделения Национального Агентства Безопасности. Ячейка состоит из нескольких спецагентов, действующих порознь. Каждому оперативнику на брифинге сообщается лишь та информация, которая нужна для выполнения конкретного задания. Остальная часть операции засекречена. Таким образом обеспечивается практически полная ее безопасность. По сюжету, Сэма посылают в Грузию, найти двух пропавших агентов ЦРУ. В скитаниях по Грузии, Рос-

сии, США и другим значным странам наш герой узнает, что против звездно-полосатого государства готовится страшный заговор. И теперь задача Сэма — спасти добросовестных американских налогоплательщиков от разбоевавшихся джигитов.

Что самое интересное, достичь поставленной цели Сэм должен любыми доступными средствами. Так что если в процессе борьбы с террористами вы пристрелите несколько гражданских — не волнуйтесь, игра не закончится сообщением о проваленной миссии. В то же время нужно помнить, что перед нами не **Quake**. Нет, вы, конечно, можете по привычке попробовать перестрелять всех вражин с криками "Who's your daddy?", но эта попытка вряд

Жанр:	Action
Издатель:	Ubi Soft Entertainment
Разработчик:	Ubi Soft Montreal
Издатель в России:	New Media Generation
Локализатор:	Megua-Сервис 2000
Похожесть:	Metal Gear Solid, Soldier of Fortune 2
Дата выхода:	29 ноября 2002 года
Системные требования	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.splintercell.com

ли будет успешной. Дизайнеры игры рекомендуют нам действовать в стиле наемного убийцы или Американского Ниндзи Майкла Дудикоффа. Тем более, что кое-какой ограничитель для любителей "мяса" в **Splinter Cell** все же присутствует. Для каждой миссии обозначено определенное количество врагов и гражданских, которых вы можете пристрелить. Не держитесь, выйдете за рамки — начинайте сначала. Стиль выполнения заданий в **Splinter Cell** напоминает некую комбинацию **Deus Ex** и **Thief**. С одной стороны — вы можете воспользоваться всяческими техническими приамбасами (о них чуть позже), чтобы оставаться незамеченным. С другой — использовать "естественные" способы маскировки, вроде теней. А чтобы игрок четко

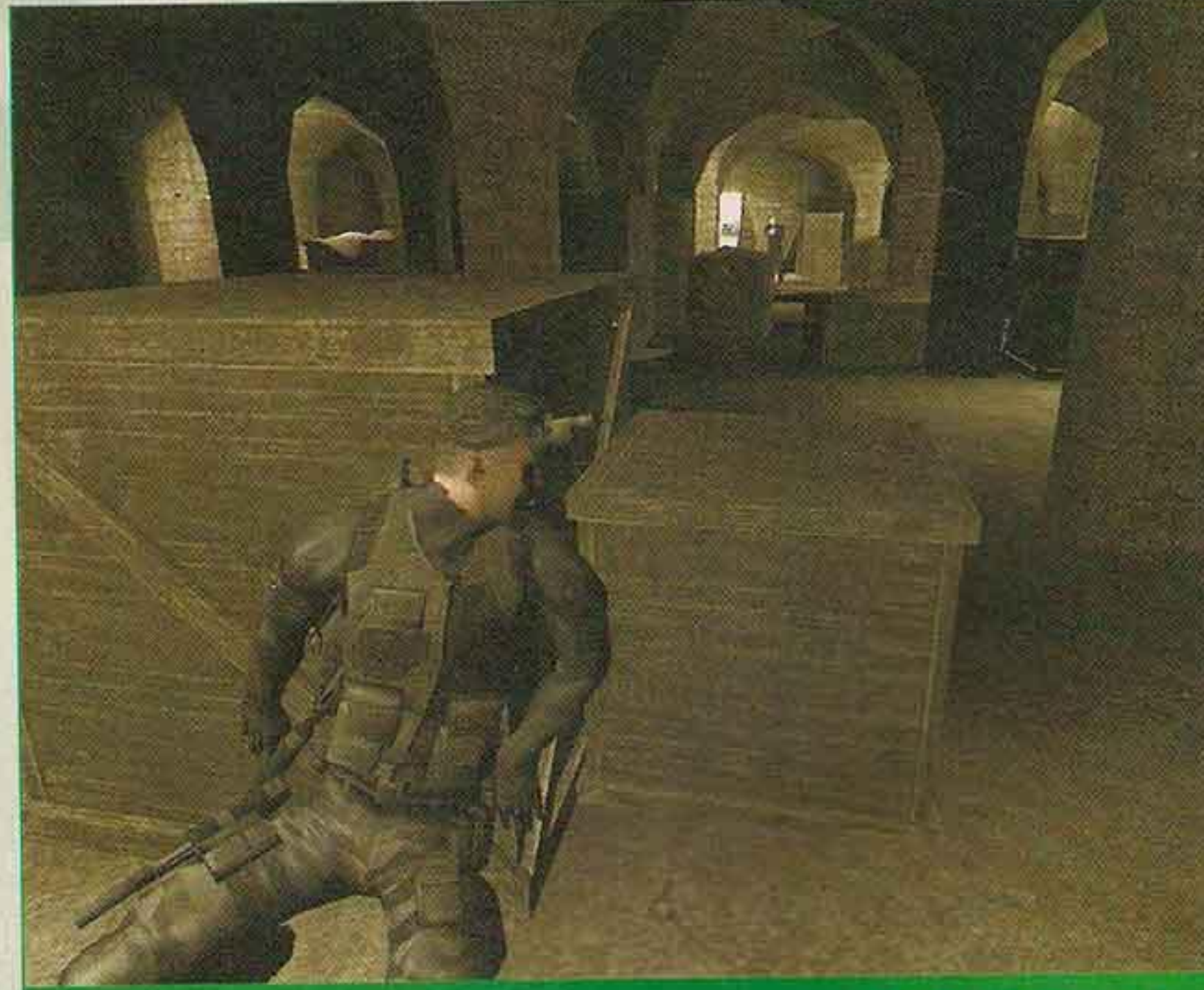
знал, насколько сильно он шумит и выдает себя — внизу экрана находится специальный датчик, напоминающий то, что мы видели в **Soldier of Fortune 2**.

## Циркач на арене

Помимо постоянной игры в прятки, Сэм может пользоваться своими акробатическими навыками. Разработчики всерьез потрудились над движениями нашего героя. Обычная комбинация прыжков и приседаний уже не в моде. Помните, как Лариска бодро хваталась за выступы в **Tomb Raider**, висела на них, подтягивалась и продолжала свой путь? В **Splinter Cell** подобные трюки покажутся детской шалостью. Мы сможем ухватиться одной рукой за натянутый канат, скользить по нему и в



▲ Первым выстрелом в огнетушитель отвлекаем охранника. Вторым — отправляем злодея к праотцам.



▲ Оставаться незамеченным — вот первостепенная задача Сэма. И он с ней, надо сказать, справляется.



то же время расстреливать вражин. Или вот еще более эффектный пример. Представьте себе узкий проход. Сэм может сесть на шпагат и, используя свои ноги как распорку, непринужденно зависнуть между стенами. Примечательно, что разработчики решили отказаться от использования технологии motion capture. На это есть целый ряд причин. Во-первых, ребята из Ubi Soft хотят, чтобы все движения Сэма были в своем роде уникальны и в то же время реалистичны. У нашего агента должен быть свой стиль. Во-вторых, motion capture — это дорогостоящая технология с достаточно громоздкой аппаратурой и кучей проводов. "Снимать" с живых актеров хотя бы часть движений Сэма — это долгий и мучительный труд. А в итоге — все это все равно пришлось бы дорабатывать вручную.

На данный момент для Сэма создано уже более трех сотен анимаций! Разработчики прямо-таки разрывались между идеями, прекрасно понимая, что реализовать все задуманное у них не получится. Отчасти по финансовым причинам, отчасти из-за временных рамок. А идеи, скажу я вам, были по-настоящему классные и достойные. Вот решите, какое движение лучше: если Сэм, сидя в шпагате между двумя стенами, накинёт удавку на шею противника или же если он повиснет на ногах на трубе и свернет шею проходящему снизу охраннику? Весь этот анимационный рай напоминает небезызвестный Metal Gear Solid на Sony PlayStation. Иногда забываешь — игра перед нами или кино. Подобный эффект присутствия достигается в том числе и за счет перехода к виду от третьего лица. Разработчики изрядно потрудились, чтобы камера вела себя прилично, а не цеплялась за каждый угол.

Более того, камеру обучили всяческим трюкам. Так, например, при стрельбе она плавно и в то же время быстро подъезжает к вашему плечу. Для удобства управление в Splinter Cell сделано наподобие Max Payne — управление героем производится с клавиатуры, а мышкой вы целитесь (ну и по совместительству — управляете камерой). И все это стало возможным благодаря использованию сильно модифицированного движка Unreal последней, так сказать, модели. Поэтому не удивляйтесь, если иногда ваша челюсть будет изумленно поддаваться силе тяжести и падать на колени. Тем паче что, вдобавок к графическим наворотам, в Splinter Cell нас ждет отменная физическая модель. Почему отменная? А в какой еще игре вы можете три раза выстрелить (и попасть) в стеклянную бутылку, прежде чем она разлетится вдребезги? То-то же.

### Знание — сила

Вы можете представить себе суперагента без различных шпион-



▲ Неисповедимы пути шпиона.



▲ Ван Дамм от зависти спускает себя в унитаз.

ских примочек? Вот и ребята из Ubi Soft не могут. Поэтому и дали Сэму всяких гаджетов (gadget (англ.) — приспособление, техническая новинка), чтобы не скучал на протяжении пятнадцати оперативных заданий. Начнем с намордника, в простонародье известного как прибор ночного видения. Поскольку лазать в крошечной тьме по всяким заводам, канализациям и прочим злчным местам просто так Сэму не с руки, он исправно таскает с собой оный полезный девайс. При включенном приборе картинка на экране чем-то напоминает карандашный набросок в черно-белом цвете с различными оттенками серого. Наконец-то привычные зеленые тона отошли на второй план. А на втором плане у нас термо-очки. Вы наверняка смотрели фильм "Хищник" с небезызвестным дедушкой Арчибалдом, так? Тогда можете в точности представить себе термо-зрение в Splinter Cell. Честно говоря, это первая игра, в которой подобная фишка не

мешает, а наоборот — может пригодиться, и не раз. Приведу наглядный пример. Охранник ввел на цифровой панели код доступа в некое помещение. Если поспешить, то при помощи термо-очков можно разглядеть, какие именно клавиши были нажаты — тепловое излучение нам поможет. Вот что значит качественное исполнение, а не желто-зеленый тят-ляп.

Продолжая "железную" тему, следует также упомянуть о камерах. Бывают они двух типов. Одна — на гнущем волоконном проводе — может быть незаметно просунута под дверь для бесшумного наблюдения за врагами. Другая — не менее бесшумно выстреливается из нашего спецоружия. После чего мы можем дистанционно рассматривать открывающиеся перед объективом окрестности. При этом камера поддерживает как режим ночного видения, так и термо-режим.

Кроме этих вполне безобидных устройств, Сэм всегда носит с собой любимый пистолет с глушителем,

универсальную винтовку F2000 с гранатометом, большое количество всяких гранат, мин и прочих кухонных принадлежностей, так необходимых настоящему спецгенту в критические дни. Применять весь этот арсенал Сэм сможет на носителях тщательно выдрессированного AI. По заявлениям Мэтью Ферланда из Ubi Soft, AI в игре на очень высоком уровне. Поначалу ребятам даже пришлось его немного присмирить, иначе прохождение игры превратилось бы в сущий ад. Мэтью наглядно продемонстрировал, как несколько вражин старались взять Сэма в оцепление, а еще один в это время забирался на возвышенность, чтобы оттуда метко прострелить Сэму мозжечок и отправить его на корм к рыбам...

### Осколок счастья

Итак, осмотрев пациента с ног до головы, резюмирую. Пациент здоров и готов к поглощению нашего свободного времени в течение пары-тройки дней. Именно столько обычно уходит на неспешное прохождение нынешних экшенов. Хотя, вполне возможно, что с детищем Клэнси ситуация будет несколько иная. Как-никак — за дело взялись мастера. Почувствовать их железную хватку мы сможем совсем скоро — в конце ноября. ■

### Будем ждгать?

Неужели у Metal Gear Solid появился конкурент на PC? Предлагаю коллективно в это поверить. Массовые надежды генерируют будущее.

Процент готовности:

95%

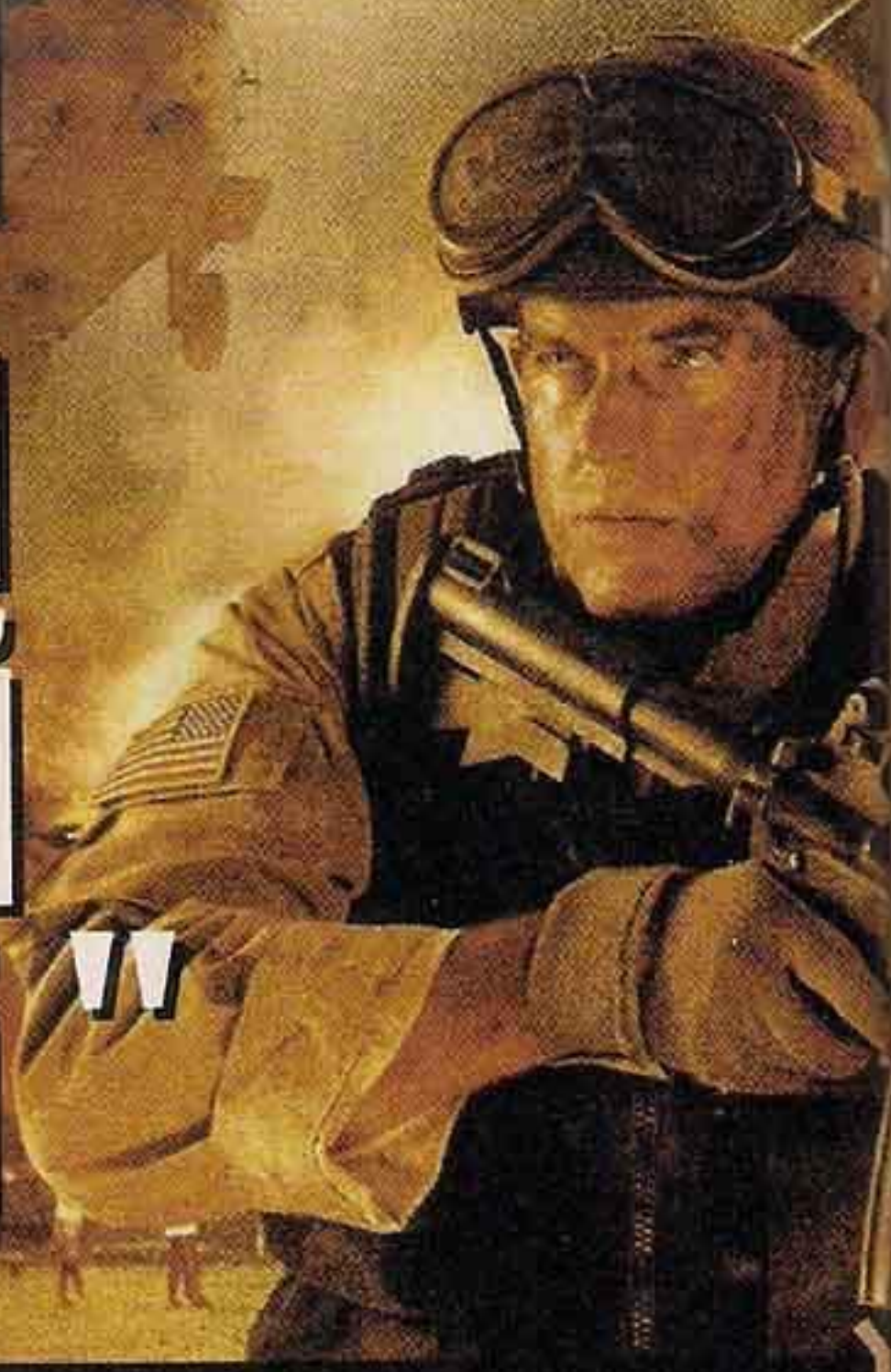


**Андрей Александров**  
alexandrov@igromania.ru  
**Showstopper**  
showstopper@rambler.ru



(Delta Force: Black Hawk Down)

# Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб"



Согласно народной мудрости, каждый порядочный американец за свою американскую жизнь обязан сделать три вещи: написать письмо Санта-Клаусу, родить минимум одну умную мысль и посадить Бен Ладена, хотя бы в мечтах. Работники компании **Zombie Studios**, на плечах которых лежит ответственность за создание предыдущей игры из серии **Delta Force** — **Task Force Dagger** — настолько увлеклись воплощением в жизнь третьего пункта народной мудрости, что прошляпили дрянные сюжет и движок, которые прокрались в релиз. В результате **Task Force Dagger** появился на свет мертворожденным — игру восприняли с прохладцей даже на территории США.

Пресса в очередной раз заговорила о наступлении заката знаменитой серии **Delta Force**...

Но. Похоже, что **Task Force Dagger** совершила не только виртуальный переворот в Афганистане, но и реальный — в коллективе **NovoLogic**. Даже короткое знакомство с сингловой и мультиплеерной демками предстоящей **Delta Force: Black Hawk Down** позволяет констатировать: что-то в коллективе **NovoLogic** не так. Что-то изменилось. То ли трудовой коллектив провел группен-сеанс самобичевания, то ли начальство очнулось и показало всем кузкинскую мать, но факт остается фактом — **Zombie Studios** показали на дверь, а разрабатываемая самой **NovoLogic** **Delta Force: Black Hawk Down** в первом, предрелизном приближении выглядит отменной игрой.

## Black Hawk. Тот самый, который Down

Сомали — небольшая страна на востоке Африки. Одно из самых неразвитых государств в мире: отсут-

ствуют даже единая транспортная и телефонная сети. После падения в 1991 году политического режима Мохаммеда Сиада Баре страна погрузилась в пучину гражданской войны. Сопровождавший этот процесс голод стал причиной начала миротворческой операции сил ООН в Сомали. А третьего декабря 1992 года для обеспечения прикрытия данного действия секретной резолюцией ООН за номером 794 был разрешен ввод американских войск на территорию Сомали. Так началась операция "Restore Hope".

Весной 1993 ситуация в Сомали стала стабилизироваться. Были налажены поставки гуманитарной помощи и подавлены очаги оппозиции. Началось восстановление гражданской инфраструктуры. Однако с началом вывода вооруженных сил с территории Сомали обстановка вновь накалилась — начались частые столкновения местных кланов с миротворцами.

Третьего октября 1993 года в столице Сомали — Могадишо — подразделением "Дельта" и армейскими рейнджерами была проведена спецоперация по захвату лидеров клана "Хабр Гидр", которая переросла в масштабное столкновение с вооруженными формированиями, подконтрольными данному клану. В результате погибло девятнадцать солдат армии США и более тысячи граждан Сомали, среди которых были как мирные жители, так и члены вооруженных формирований. Подобный результат для спецоперации неприемлем, поэтому ее, равно как и весь проект "Restore Hope", признали неудачной.

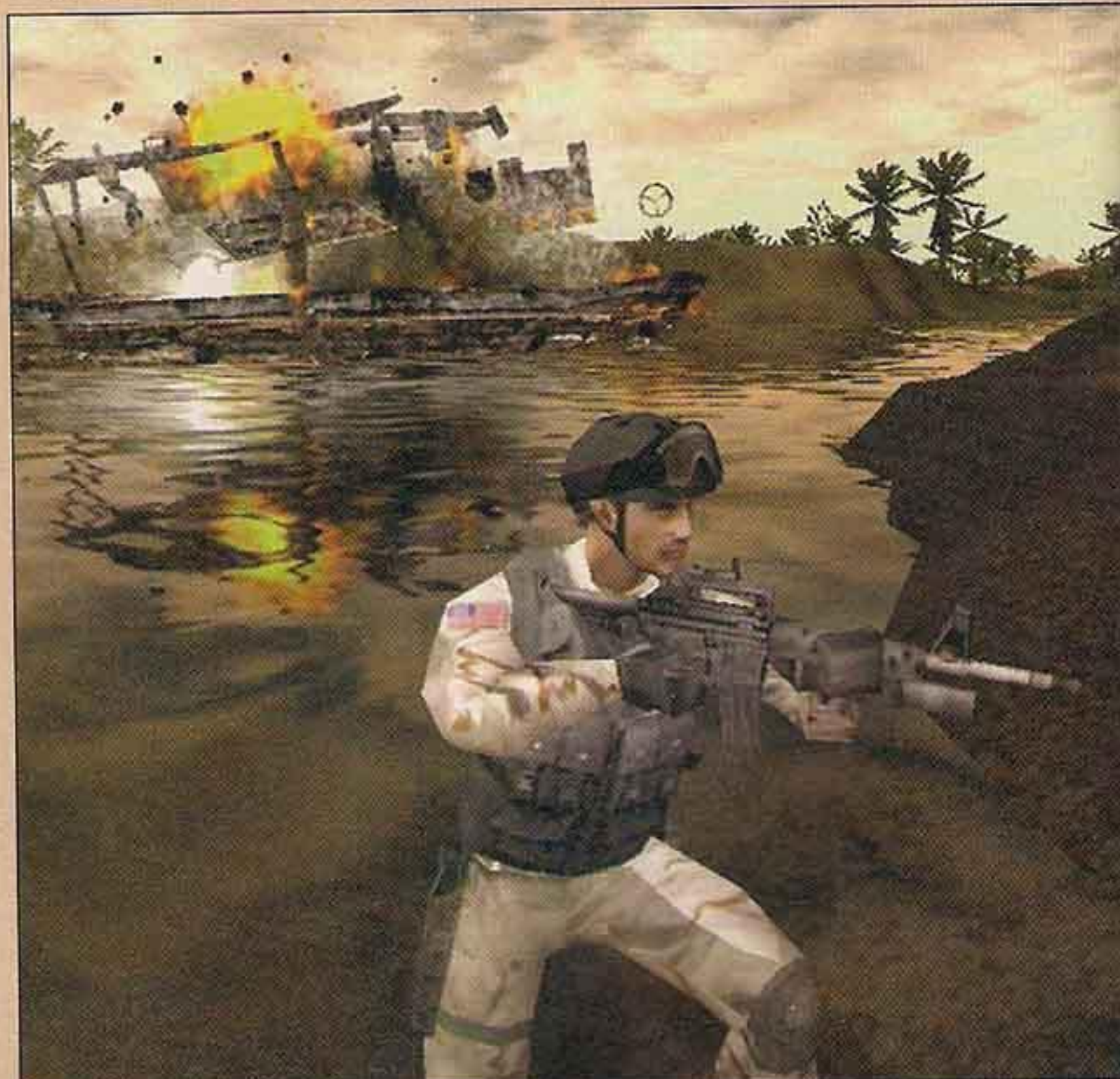
А спустя некоторое время, основываясь на событиях вышеприведенной операции, **Марк Боуден** пишет документальную книгу под названием **Black Hawk Down**, по которой, опять же спустя некоторое время, режиссер **Ридли Скотт** снимает одноименный фильм (в российском прокате он известен как "Падение

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	NovaLogic
Разработчик:	NovaLogic
Издатель в России:	snowball.ru/1C
Локализатор:	snowball.ru
Похожесть:	Серия Delta Force
Дата выхода:	конец 2002 года
Необходимо:	CPU 800MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1.2GHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.snowball.ru/delta

Черного Ястреба"). А потом, в третий раз спустя некоторое время, компания **NovaLogic** анонсирует... правильно — одноименную игру.

**Разыскивается  
труп Черного  
Ястреба.  
Нашедшему  
гарантируется  
вознаграждение**

Следует отметить, что сюжет **Delta Force: Black Hawk Down** не идентичен сюжетам книги и фильма. Спецоперация в сомалийской столице — всего лишь финальный эпизод игровой кампании. И перед тем, как до нее добраться, игроку предстоит позаниматься тем, чем на протяжении десяти месяцев занималось реальное подразделение "Дельта" в реальном Сомали. А именно: поиск



▲ Воды в Сомали немного, но уж та, что есть, — сделана на совесть.



ком и уничтожением складов с вооружением, защитой и сопровождением частей ООН, уничтожением принадлежащих врагу объектов и захватом самых опасных представителей сомалийского народа. Особенно внушительными обещают быть миссии в городских условиях. Плотная застройка, узкие улочки, возможность заходить в здания (правда, не во все) и бесчисленное множество врагов на самых неожиданных позициях — расслабляться не стоит даже опытным спецназовцам.

Вооружение "Дельты" на этот раз обещают максимально приблизить к тому, что было доступно в реальности — и это автоматически ставит крест на возможности самостоятельного выбора экипировки. А это значит, что бегать по городским улочкам с тяжеленным Barrett'ом нам, скорее всего, никто не позволит. Да и список доступного в игре оружия заметно сократился: точно известно, что билеты на представление пока получили пистолет Colt M1911A1, штурмовая винтовка CAR-15 с подствольным гранатометом M203, снайперская винтовка M-24 и пулемет M-60. Авторы планируют компенсировать узость ассортимента скрупулезной проработкой — в NovaLogic гордятся своими техническими консультантами из числа американских рейнджеров. Работу этих консультантов можно ощутить уже сейчас, сравнив реализацию оружия в сингловой и мультиплеерной демо-версиях. Во второй, вышедшей позже, переработке подвергся практически весь арсенал — была кардинально изменена баллистика, перерисованы модели и анимация (кстати, разработчики наконец-то отказались от гадкого спрайтового оружия — модели сделаны в честном 3D). Также следует отметить великолепное звуковое сопровождение стрельбы. Реалистично ли оно — судить не беремся. А вот тот факт, что барабанным перепонкам игроков этот массаж запомнится надолго, — с радостью поведаем.

В довершение к вышеперечисленным прелестям игрокам предлагается возможность использовать для перемещения в пространстве наземную и воздушную технику. Правда, порулить не получится, — извольте проследовать на пассажирские места, джентльмены. Или, на худой конец, займите место стрелка. Естественно, что можно будет прокатиться и на подножке легендарной малютки AH-6, с которой "Дельта" десантировалась в Могадишо.

Ряд новшеств был внесен и в управление бойцами. Появилась возможность выглядывать из-за угла и ловко перекачиваться в стороны. Сугубо положительное впечатление от новшеств несколько омрачается наличием у бойцов сверхъестественного навыка прыжка на пару метров вверх, что позволяет им спо-

койно запрыгивать на крыши домов. Прямо с мостовой. А потом безболезненно спрыгивать оттуда — привитый бойцам еще в самой первой части Delta Force иммунитет к падениям с большой высоты никуда не делся. Впрочем, это, равно как и отсутствие возможности переназначить некоторые клавиши управления и отрегулировать чувствительность мыши, наблюдается пока только в сыроватых демо-версиях — есть надежда, что к релизу многие недостатки будут исправлены.

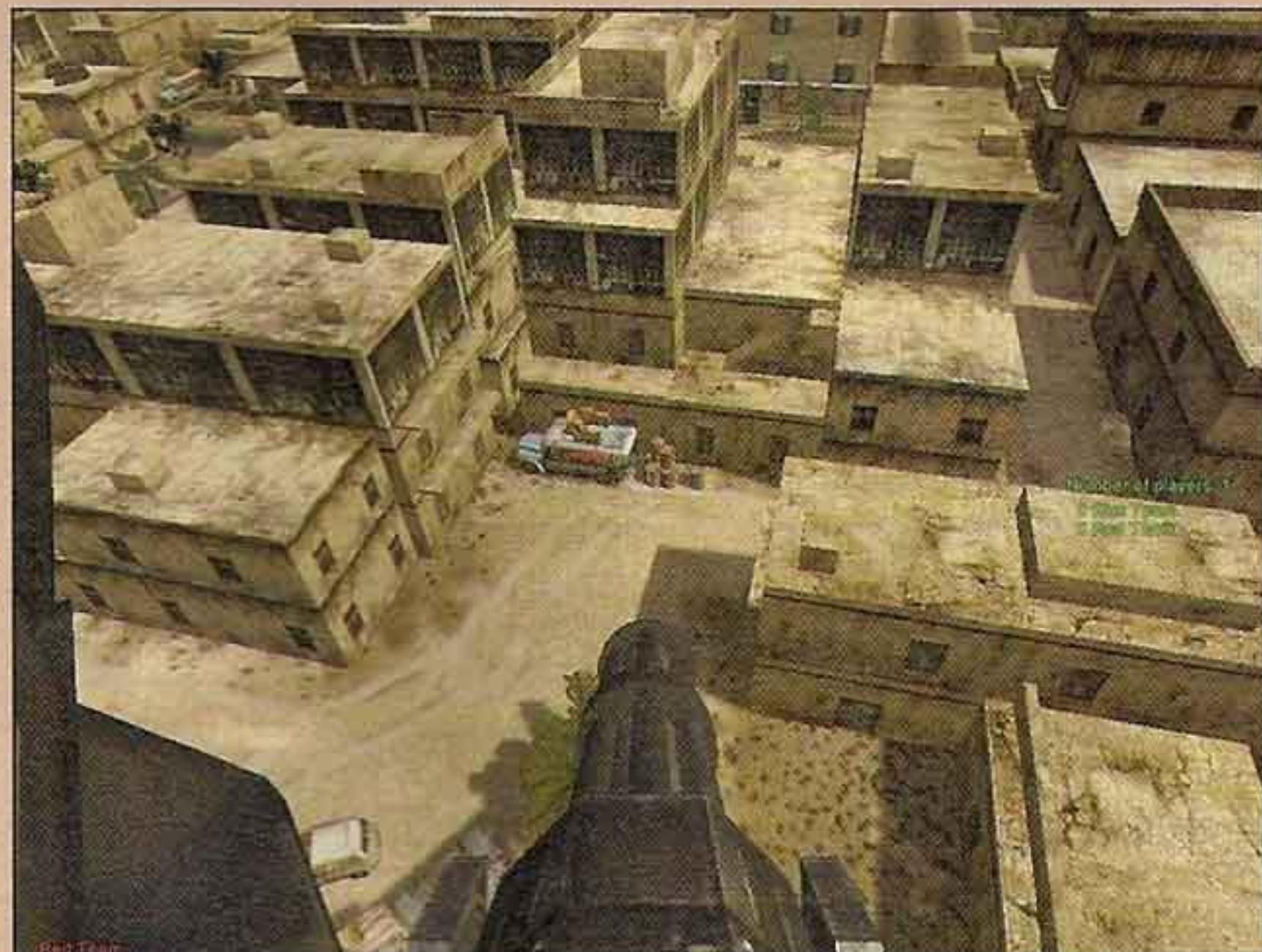
Особое внимание разработчики уделяют искусственному интеллекту ваших коллег по отряду. Они обучатся слаженно действовать в группах по четыре, восемь и шестнадцать человек, будут грамотно прикрывать друг друга (дерущиеся спина к спине рейнджеры — частая картина для Delta Force: Black Hawk Down), захватывать и удерживать помещения. При этом тактики бойцов американской армии и сомалийских формирований будут значительно различаться. Первые будут работать, тщательно продумывая и согласовывая каждое свое действие. Вторые же предпочитают брать числом, не задумываясь о командных действиях.

На десерт нам обещают весьма продвинутый мультиплеер. NovaWorld уже урчит вентиляторами мощных серверов, готовясь принять первых игроков. Помимо радующих слух любого сетевого ветерана терминов Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Attack and Defend, Search and Destroy, King of the Hill, Team King of the Hill, в игре обещают присутствовать и кооперативный режим прохождения кампании. Поэтому созерцать знаменитое вертолетопадение отныне можно будет хоть с самим Бен Ладеном, если, конечно, вы сможете его на это уговорить.

### С небес на землю

Прошлая игра серии Delta Force — Task Force Dagger — была выполнена на устаревшем по всем показателям движке Delta Force: Land Warrior. Результатом подобного финта стала тотальная убогость игры на фоне своих более современных конкурентов. Приступая к разработке Delta Force: Black Hawk Down, в NovaLogic учли ошибку предыдущей части и решили использовать для новой игры движок Comanche 4, адаптированный для реализации наземных сражений. В итоге доадаптировались до того, что недавно большой-пребольшой директор Джон Бутрович отметил, что про новый движок уже нельзя говорить "от Comanche 4". Это настоящий Comanche 5 engine.

И следует признать, что это так. Могадишо в игре выглядит отменно как из окон пролетающего над землей UH-60, так и из глаз



▲ Могадишо с высоты птичьего полета. Красиво, не правда ли?



▲ Тот самый Black Hawk, который Down. Поймал заряд из РПГ и теперь беспомощно лежит на земле.

проходящего по той же самой земле пехотинца. Такой плотности застройки (в 3D, разумеется) пока не достигал никто. Домов вокруг великое множество, причем каждый — с детально проработанным интерьером. Картинка производит прекрасное впечатление — чувствуется, что на оплату художников в бюджете NovaLogic отведена немалая сумма. Текстуры сидят как влитые, а взрывы... Взрыв пораженного из РПГ "Хаммера", расчерчивающий ночь феерическим полетом обломков, вызывает желание пригнуться и отбежать за ближайший угол. Чтоб потом выглянуть оттуда и поцокать языком, глядя на роскошный огонь, сопровождаемый не менее роскошным дымом.

Впрочем, в полной мере насладиться вышеописанными прелестями смогут только счастливые обладатели GeForce за титановым номером 4 (и никаких вам MX) или Radeon'ов индексом не ниже 8500 — игра изначально ориентирована на функциональные возможности именно этих видеокарт.

Игре однозначно уготована честь стать хитом. Награда "Best FPS" на выставке E3 от 2002 года. Разогретый книгой и фильмом пользовательский интерес. Да и в конце концов, труд самих разработчиков, по полной программе выкладывающихся в свой проект.

С такой родословной мимо денег не пролетают. Кстати, и в России, где игру локализовывает Snowball. ■

### Бугем жгать?

Мы читали про это книгу. Мы смотрели про это кино. Теперь нам предлагают сыграть в игру про это. Стоит? Пожалуй, да — ведь Delta Force обещает вернуть былую славу своей самой первой прародительницы.

Процент готовности: **95%**



# Dragonfarm

Юрий Кузьмин  
ykuzmin@rambler.ru

Жанр:	Стратегия
Изготовитель:	Black Star Interactive
Разработчик:	Soft Enterprises
Похожесть:	Похожесть: Sim Farm
<b>Системные требования</b>	
Необходимо:	CPU 500MHz, 64Mb, 16Mb 3D уск.
Желательно:	CPU 800MHz, 128Mb, 32Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.dragonfarm.de

У многих из нас есть кошки, собачки и прочие хоряки и хомячки. Один мой знакомый так вообще завел варана. Еще его называют "дракон с острова Комодо". Но вот заиметь настоящего дракона — несравненно круче. Ведь, как говорят сами драконы, разница между ним и "драконом Комодо" такая же, как между государем и милостивым государем. Теперь дракон (и не один) может появиться и у вас. Правда, только на экране монитора, — но вполне внушительный, с когтистыми лапами, огненным дыханием и бойцовским нравом.

## Растить дракона

Однако драконам для счастливого роста (настоятельно не советуем держать дома несчастного дракона) требуются подходящие условия. И простым террариумом тут не обойдешься. Нужна настоящая ферма, где драконы будут рождаться, расти и тренироваться. А уж когда вырастут — тут им прямая дорога на арену, где фермеры со всей округи собираются по вечерам и выясняют, кто из них настоящий дракомастер. В смысле, мастер подраться.

Вот про все это немецкая команда Soft Enterprises и сочинила Dragonfarm. Кстати, эта же команда готовит к выпуску и стратегию Highland Warriors, о которой был рассказ в прошлом номере.

Весь игровой процесс в Dragonfarm складывается из четырех составляющих.

1. Строительство и развитие драконьей фермы, селекция и разведение драконов — типа Sim Farm.

2. Выращивание самых крутых бойцовских драконов — развлечение наподобие тамагочи и прочих покемонов.

3. Полеты вокруг фермы для собственного удовольствия, а также поиска и сбора всего, что в хозяйстве пригодится — ходилка-бродилка, аналог: собирание грибов в теплом осеннем лесу.

4. И, наконец, сражения на арене с другими драконами — типичная аркадная месивка.

Как видите, все составные части знакомы, но в результате получается веселая, занятая и затягивающая игра. Да еще про драконов!

Они же красивые — посмотрите на картинку.

Сценарий незамысловат: в некотором царстве да в некотором государстве на материке Альтерика водились драконы. Потом люди и драконы друг друга приручили, и это в корне изменило экономику всей страны. Прекрасные луга, темные джунгли, коварные болота и суровые горы — все это стало угодами для разведения драконов. А драко-

нозаводчики — теперь самые уважаемые люди в стране. И вы, соответственно, один из них.

Драконы бывают шести разных видов. Соответственно, и ферм существует шесть типов — каждая вначале приспособлена для разведения драконов определенной расы. Сказать, кто сильнее или слабее, нельзя, использован тот же принцип, что и с феями в Zanzarah — вода за-

ливает огонь, огонь топит лед, но лед морозит воду. По-нашему — камень-ножницы-бумага: дракон крайне эффективен против одного противника, может быть беспомощным против другого.

Значит, драконы всякие нужны, драконы всякие важны. И вы можете либо превращать свою ферму (в начале игры она одна и очень маленькая) в универсальный совхоз им-



▲ Драконы бывают разные, а принцип "камень-ножницы-бумага" работает и в этой игре.





▲ Драконы на ферме не пленники, а хозяева.



▲ Фермы должны быть не только эффективны, но и красивы. Статуи совсем не мешают.



▲ Красиво идет... К хорошей погоде, наверно.

тов и боев драконы набираются опыта и становятся все круче и круче. Число параметров роста — как в приличной RPG, разные тренировки развивают различные способности... в общем, скучать не придется.

Когда же дракон вырастет и станет большим, умным и красивым, а заодно выиграет хотя бы пару боев, можно будет потешить свое тщеславие, выставляя питомца на региональных выставках драконов. Конечно, в игре предусмотрены и призы.

### Горыныч против Горыныча

Но настоящая игра начнется тогда, когда вам надоеет сражаться с собственным компьютером. Ведь можно выйти в Интернет и поиграть с живыми людьми. Пока еще Soft Enterprises только отлаживает систему соревнований, но в перспективе ожидаются чемпионаты мира и всепланетные рейтинги. Правда, для этого надо еще перевести игру как минимум на английский — пока она чисто немецкая.

Радует, что играть можно по-разному. Можно сосредоточиться на обирании окрестностей, ведь игровой мир весьма велик — это действительно целый континент. Можно представить, что играешь в **Black & White**, и заняться воспитанием единственного и неповторимого чемпиона. Можно уповать на правильно поставленное питание и тренинг на образцово спланированной ферме. Но, конечно, наилучших результатов добьются те, кто уделяет внимание всем игровым аспектам.

Очень красивая графика помогает полностью погрузиться в игру. Правда, ферма и сражения на арене сделаны в стиле мультлика, хотя все объекты — трехмерны. А вот полеты драконов выполнены скорее в "романтическом" стиле. Такое разнообразие не раздражает, но удивляет сильно. Впрочем, и мультлика, и "драконы на фоне заката" смотрятся очень приятно. Вместе с тем все экраны (и ферма, и арена, и "внешний мир") используют один и тот же

трехмерный движок собственного производства Soft Enterprises.

Музыка написана в духе "Сказок и легенд короля Артура" Рика Вейкмана. Она действительно очень хороша, настолько, что саундтрек к игре продается в Германии отдельно за 12 евро. И покупают. Оцените сами — некоторые композиции можно скачать с сайта игры. Озвучка тоже достойна всяческих похвал: для нее приглашались актеры, играющие в самых популярных в Германии телесериалах "Луи и Кларк" и "Король королей". Как легко догадаться, все они шпрехают по-немецки, а из нас мало кто видел эти сериалы.

И тут приходится перейти к грустному. За последние годы торжества капитализма мы привыкли к тому, что все забугорные игры появляются в Москве почти одновременно с началом продаж в стране-производителе, ну, в крайнем случае, на пару месяцев позже. Но вот Dragonfarm до нас пока так и не дошла. И не только она: множество интересных немецких и французских игр выпускаются без английского варианта. А в результате часто не находят издателя в России. Может быть, прочтя эту статью, кто-нибудь из российских издателей заинтересуется хорошо сделанной, необычной и действительно оригинальной игрой? И тогда на просторах Отчизны начнут в массовом порядке разводить наших, российских, Змеев Горынычей. А пока... пока учите немецкий. ■

### Черная звезда

Игра Dragonfarm получила очень высокие оценки западных игровых изданий, но только европейских. В Штатах из-за того, что американцы о существовании иностранных языков просто не догадываются, Dragonfarm не заметили. Не заметили ее пока и у нас: вот поэтому-то об уже вышедшей игре и приходится рассказывать в разделе "Preview". Ведь в Германии она продается с мая этого года, причем издатель в своей стране весьма известен.

Именно компания Blackstar издавала отличные экономические стратегии Oil Tycoon и Knight&Merchants и историческую игру 1193A.D. Blackstar была создана Саймоном Лайтом, теперешним ее управляющим директором, еще в 1996 году. А в 1998-м она превратилась в акционерное общество, и с тех пор дела ее идут весьма успешно. Компания издает интересные, оригинальные игры, но... только на немецком языке. И отнюдь не всегда находит партнеров, готовых перевести их на английский.

### Будем ждать?

Помните, в детстве вы хотели вырасти, научиться карате и прочим мультным словам и наравить всем по сусалам? Теперь вы сможете это сделать — если заверите собственными драконами.

Процент готовности:  
**100%**



# Haegemonia: Legions of Iron

Братец Кролик  
brother\_rabbit@igromania.ru

Вторая жизнь RTS началась после выхода Homeworld. С тех пор уже несколько игр пытались повторить ту самую уникальную атмосферу и великолепный геймплей — но никому это понастоящему не удалось. Однако некоторые все еще надеются на успех и даже хотят продвинуть жанр на несколько шагов. Встречайте очередного конкурента — **Haegemonia: Legions of Iron**.

Жанр:	RTS
Издатель:	Wanadoo
Издатель в России:	1C
Локализация:	Nival Interactive
Разработчик:	Digital Reality
Похожесть:	Imperium Galactica, Homeworld
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.haegemonia.com

## Назад в будущее

2104 год. Колонизация Солнечной системы идет полным ходом — на одном только Марсе живет 700 миллионов колонистов, еще 150 миллионов разбросаны по остальным планетам. "Марсиане" тяжелым трудом наконец-то построили свой город-сад: у них хорошо развита экономика, свои фабрики и научные центры. В отношении науки марсианские колонисты продвинулись особенно далеко, они практически монополизировали научные исследования — примерно 90% открытий за последние 30 лет были сделаны на Марсе. Кроме того, Марс создал свою армию и построил огромный космический флот. Известно, что знание — сила, а знания и пушки — сила в квадрате, и в какой-то момент Марс осознает, что обладает серьезным политическим могуществом. Чтобы упрочить свою позицию, жители Марса и колонисты с других планет Солнечной системы формируют Организацию Колонистов, что-то вроде военно-политического союза.

Все эти доказательства растущей мощи Марса не очень радуют правительство Земли — земляне считают, что именно они должны быть лидерами человечества. Марс не хочет уступать. Ситуация грозит взорваться в любой момент, и обе стороны решают искать выход из создавшегося положения. Встреча делегаций запланирована на нейтральной территории — на Луне.

3 июля 2104 года начинаются переговоры. Колонисты хотят частичной независимости и треть мест в парламенте. С другой стороны, делегация Земли предлагает колонистам больше мест, но и слышать не хочет о независимости Марса. Позиции сторон настолько различны,

что переговоры кажутся невозможными. В конце концов разочарованная делегация Марса решает покинуть переговоры, что еще больше раздражает землян.

Вскоре после этого корабль с марсианской делегацией попадает под атаку на подлете к Марсу — 17 погибших и 50 раненых. Колонисты взбешены и требуют немедленного расследования, угрожают "принять меры".

Нападавшие не опознаны, но колонисты, разумеется, винят во всем землян. Земля опровергает обвинения, но эти опровержения не могут убедить колонистов — они считают, что правительство Земли покрывает убийц...

В конце концов марсианские колонисты идут на решительные шаги:

боевые корабли задерживают торговые суда землян и конфискуют их товары. Организация Колонистов объявляет о своей независимости — правительство Земли требует восстановить статус-кво и готовится к войне с "мятежниками, угрожающими прогрессу и единству человечества". Ультиматум землян остается без ответа. Между Землей и колониями начинается война. У землян больше солдат, на стороне Марса — ультрасовременные технологии. Исход конфликта непредсказуем...

## Суровая реальность

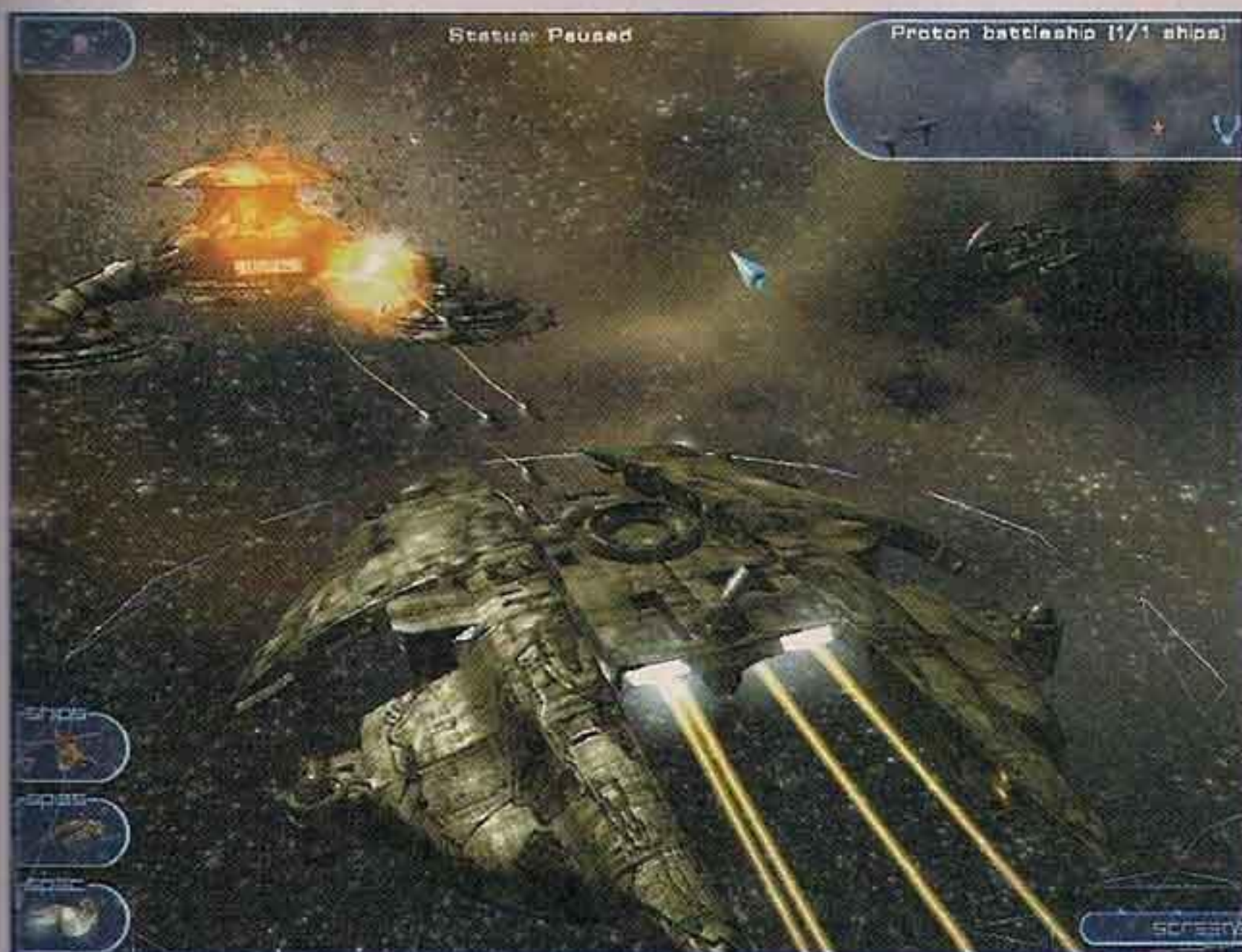
Довольно лирики — в конце концов, нам предлагают не научно-фантастический роман, а вовсе даже компьютерную игру. Haegemonia, как я уже сказал, относится к

жанру стратегий в реальном времени. В данном случае это означает, что нам предстоит проходить миссию за миссией, порой принимая решения самостоятельно, а порой выполняя требования жесткой сюжетной линии. К слову, первым, "маловажным" заданием станет предотвращение раскола человечества на враждующие фракции и объединение расы Homo sapiens в один грозный кулак. Только после этого в наше распоряжение поступят далекие, но такие притягательные солнечные системы числом от 35 до 40. Не стоит удивляться, если геймплей будет похож на что-то уже знакомое — команда Digital Reality работала над обеими частями Imperium Galactica, и повторений будет очень сложно избежать.



▲ "Ура, мы ломим!" Какая жалость... какие мелкие кусочки...





▲ Критический момент: то ли мы ущемим врага, то ли он достанет нас ракетами.



▲ Если повезет, то можно будет попробовать на прочность и вражескую базу.

Итак, среди возможных действий "гегемона" — колонизация планет, налаживание экономики и руководство научными исследованиями. Уже не секрет, что в процессе межзвездных скитаний нам встретятся другие разумные расы, каждая из которых совершенно по-своему относится к новым двуногим углеродосодержащим соседям. Как явствует из названия, в ходе игры придется доказывать, кто в доме хозяин и чьи в Галактике шишки. Из этого факта плавно вытекают такие вещи, как дипломатия, шпионаж и — вы угадали — боевые действия. Чем же Naegemonia будет отличаться от Imperium Galactica? Авторы обещают избавить нас от утомительного микроменеджмента: послушать их, так все дела на подшефных планетах — определить приоритеты научных разработок, назначить очередь строительства, позаботиться о налогах, подкрутить уровень счастья населения — можно будет уладить одним движением мыши, максимум двумя. Они, разработчики, считают, что не стоит отвлекаться на разные глупости, особенно когда можно заняться более приятными вещами, вроде управления космофлотом в самом настоящем трехмерном пространстве. И с ними трудно не согласиться! Кроме того, чтобы уж навсегда пленить хардкорных поклонников жанра, авторы клянутся максимально упростить управление флотом и приблизить его к тому, что мы уже видели в любимом Homeworld. Ожидается, что нажатием пары клавиш и кликом мышки мы сможем легко ориентировать файтеры, корветы и дредноуты по трем осям координат; а с помощью "выплывающих" меню удастся настроить степень агрессивности подчиненных и вообще их поведение в бою, а также назначить зоны поражения вражеских кораблей — корпус, орудия или двигатель. Кстати, последний элемент разработчики звали специально для того, чтобы у



▲ Забудьте об армадах — в Naegemonia мы оперируем исключительно звеньями.

маленьких и слабых файтеров появился шанс одолеть более мощные и хорошо оснащенные корабли.

Помимо всего перечисленного, стоит упомянуть еще о следующих моментах. Во-первых, можно сразу забыть о производстве огромных армад: в игре будет жесткий лимит количества юнитов. Для каждого типа юнитов — боевых кораблей, разведчиков и вспомогательных — и для всего флота в целом существует свой потолок, свой предел. Поэтому, строим ли мы истребитель, крейсер или примитивнейший транспорт — необходимо учитывать, что каждый юнит занимает очередной кусочек ограниченного "свободного пространства". И лишь практика покажет, насколько оправданным было строительство того или иного корабля.

Во-вторых, в игре будет довольно серьезный ролевой элемент. Каждый наш корабль поставляется в комплекте с капитаном, у которого свои собственные личные качества и характеристики; в зависимости от числа побед офицеры будут набираться опыта и, таким обра-

зом, смогут усилить общую боеспособность подчиненных. Игрок же сможет отбирать наиболее успешных, чтобы воспользоваться их услугами в последующих миссиях. А помощь может оказаться весьма кстати, ибо кампания в Naegemonia будет продолжительной — путь от капитана до командующего флотом не так уж и короток. Само собой, повышение в должности принесет не только новые возможности, но и повышенную ответственность. Но ведь мы всего этого и хотим, не правда ли?

### Самое главное

Стратегии в реальном времени, даже космические, уже давно не являются чем-то уникальным и передовым. И если бы в Naegemonia было только то, о чем говорилось выше, то этими страницами можно было бы затыкать щели в доме или же пустить их на растопку печи. Но, к счастью, игра хороша не только этим, — она еще потрясающе, удивительно, сверхъестественно красива. Нет смысла говорить о новых 3D-технологиях, сотнях тысяч полигонов и

полной загрузке графического процессора. Просто взгляните на скриншоты (богатая подборка — на диске!), и вы поймете, что только угрозы и шантаж со стороны редактора заставили меня отказаться от идеи заполнить эти две странички исключительно картинками из игры. Модели кораблей проработаны самым тщательным образом — можно подумать, что на самом деле они украдены из секретной лаборатории где-нибудь в Аризоне. Текстуры детализированы до невозможных пределов; взрывы, следы комет и прочая космическая цветомузыка заставляют померкнуть все виденное раньше.

Кроме того, нас ждут туманности, метеоры, пояса астероидов и планеты. Просто планеты. Посмотрите внимательно — вы сможете разглядеть не только океаны и материки, но и самые настоящие атмосферные фронты. Еще задержим взгляд — "солнечная" сторона планеты, само собой, ярко освещена, а на темной мы видим, как в городах включается электричество... В англоязычных изданиях такие вещи обычно называют *eye candy*, но мне кажется, что это не только "улада для глаз", но также безе, торт и шоколад с орехами. Конечно, кому-то это покажется абсолютно нереалистичным, но лично я буду вполне доволен и космосом Naegemonia — пока собираю двадцать миллионов долларов на полет к Международной космической станции. ■

### Будем ждать?

Похоже, времена Homeworld и светлый его дух возвращаются в новую оболочку. Дает гегемония в RTS!

Процент готовности:

90%



Где-то на белом свете всегда мороз, а у нас в "Центре внимания" не прекращается весенний сезон. Игра еще не вышла, а мы всячески ее хвалим — что это, как не весна для нее? Вот когда релиз состоится, тогда и придет... лето. Нет, осени и тем более зимы не будет — таких игр мы тут не держим. Только оно, любимое бы поэтом Пушкиным, кабы не зной, да пыль, да комары, да мухи... Но Александр Сергеевич, очевидно, не играл в *SimCity 4* — иначе на фоне извержения вулканов и буйства торнадо в жилых кварталах ему зной и пыль показались бы сущими пустяками, да. Ну а кому не нравятся кварталы, для тех мы приготовили абсолют-

но бесквартирную пока Америку времен затяжной войны белых обезьян с дикими краснокожими. Встречайте отчет по демке *American Conquest* — игре, где один испанец за минуту повергает в прах пять индейцев и хладнокровно идет писать в кусты! Но не пугайтесь, о поклонники гурунов и майя: к релизу испанцы наверняка ослабнут до нормального человеческого состояния и будут трагически оканчивать свои дни под индейскими ножами и копьями.

Ну а в конце, как всегда, предлагается рахат-лукум. *Unreal 2* — лакомство для всех без исключения. И мышонок, и лягушка, и неведома зверушка геймер ждут этой игры круглые сутки, без перерывов на обеды и телевизор, даже во сне, коме и горячечном бреде! Впрочем, последнего никому не желаю.

Ждите уж лучше наяву и в сознании.

Олег Полянский, редактор

## SimCity 4

Илья "Orange" Виктор (orange@igromania.ru)

Жанр:	Экономический симулятор
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Maxis
Издатель в России:	Софт Клаб
Дата выхода:	Начало 2003 года
Системные требования:	Не объявлены

Случилось страшное! Вконец обленевшая компания Maxis, последнее пару лет занимавшаяся одним лишь деньгосрубательством на вконец ободдонившихся *The Sims*, наконец-то определилась со своим следующим проектом (*Sims Online*, понятно, не в счет). Им, как нетрудно догадаться, стал *SimCity 4* — продолжение легендарного экономического симулятора, еще тринадцать лет назад принесшего громкую славу вышеозначенной компании. Увлеченные рисованием новой мебели для сверхпопулярных "Симов", знатоки виртуального человечества из Maxis вдруг заметили, что рынок градостроительных симуляторов целиком и полностью монополизировала Sierra с Caesar и его сыновьями — Pharaoh,

Zeus и новорожденным Emperor: The Rise of the Middle Kingdom (см. наш обзор ниже по течению). Спихватились и стремительно принялись за разработку Лучшего Градостроительного Симулятора XXI Века.

Что же нам обещают? А примерно то же, что и всегда. Полностью переработанный движок (делающий *SimCity 4* весьма похожим на почивший в бозе проект *SimsVille*). Полнейшую трехмерность, насчет которой меня не перестают терзать смутные сомнения (судя по скринам, дело ограничивается трехмерным ландшафтом и спрайтовыми объектами), развитую экономическую и социальную модель, неограниченные возможности по изменению поверхности (за энную сумму виртуальных денег, разу-



▲ Караул! Горим! Из одного коттеджа огонь быстро перекидывается на весь квартал. Несколько пожарных расчетов пытаются утихомирить красного петуха. Процесс огнеборства виден во всех подробностях.

меется), огромное количество новых зданий, в том числе и традиционные "достопримечательности" (интересно, а башни WTC будут?), плавную смену дня и ночи, различную погоду, множество доселе невиданных катаклизмов, вроде извержения вулкана...

Успех *The Sims* не мог не отразиться на качествах следующего продукта компании — теперь жителям будет уделяться больше внимания. Каждый гражданин — личность, со своими привычками, образом жизни, достоинствами и недостатками, а также правом голоса и определенным запасом терпения. Если индивидуума не устраивает обстановка в районе, он переезжает в другой, если не понравится и там, может вовсе свалить из города к соседям-конкурентам. Если гражданин не может обеспечить себя достойным заработком, он будет вынужден добывать пропитание не совсем законными путями, что приведет к росту преступности.

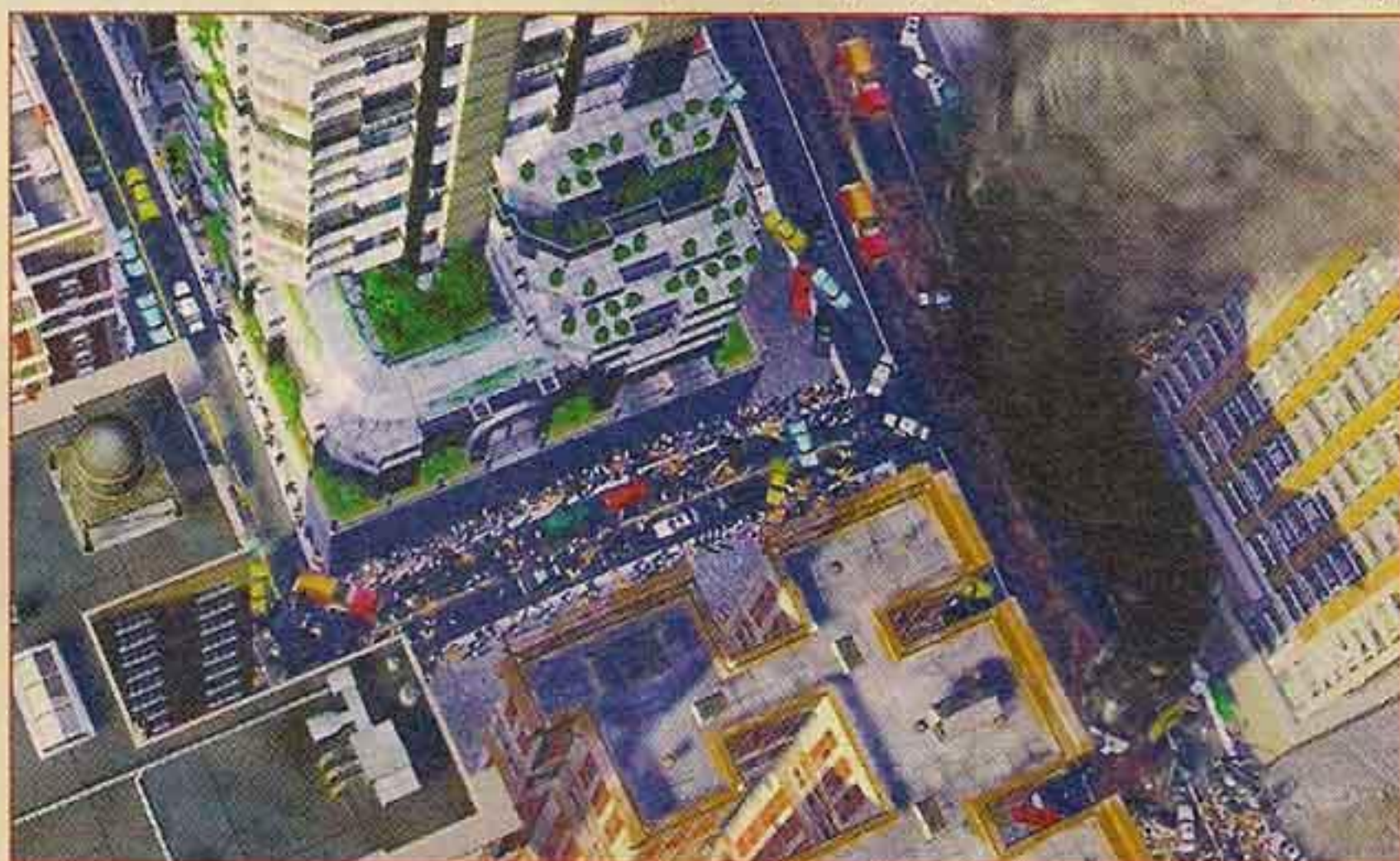
Престиж определенного района зависит и от его инфраструктуры, и от расположения, и от выстроенных там зданий. Грубо говоря, если построить пару роскошных вилл, снести ближайшие заводы и засадить всю округу лесами, земля в этом районе автоматически подорожает, но отбоя от желающих там поселиться не будет. А вот если посреди этого земного роя вотк-

нуть атомную электростанцию, дома опустеют — люди переселятся в более чистые и безопасные края.

В ваше распоряжение предоставляется не один город, как прежде, а несколько. Например, мегаполис, в окрестностях которого можно построить несколько "колхозов", обеспечивающих пищей центральные магазины, и пару индустриальных городков, на достаточном расстоянии от престижных районов.

Если предыдущие части были, так сказать, бесконечной игрой с отсутствием какой-либо определенной цели, то в *SimCity 4* появятся миссии, ориентированные на достижение поставленной цели — например, заработать некоторую сумму денег, увеличить население города, избавиться от загрязнений, построить город-мечту, наконец... Разумеется, наличие миссий не исключает возможности "свободного строительства", к которому привыкли давние поклонники серии.

Само собой, без дела не останутся и творческие личности. Сразу после выхода игры появятся первые программы для редактирования объектов и разработки модификаций. Также планируется публикация на официальном сайте (и, смею предположить, на фэн-сайтах) дополнительных зданий и объектов.



▲ Торнадо. Можно увидеть всеобщую панику, искореженные машины и горы трупов.



# American Conquest

Братец Кролик (brother\_rabbit@igromania.ru)

Жанр:	RTS
Издатель:	CDV Software
Разработчик:	CSC Game World
Издатель в России:	Руссобит-М
Дата выхода:	1 ноября 2002 года
Дата выхода:	Январь 2003 года
Системные требования:	
Необходимо:	CPU 500MHz, 128 Mb, 16 Mb Video
Желательно:	CPU 800MHz, 256 Mb, 32 Mb Video

Без лишнего шума, но все-таки под звуки флейты и барабана, до нас добралась демо-версия *American Conquest*. Ее появление совпало с неожиданным похолоданием в Москве и области, что поставило меня перед дилеммой. С одной стороны, в связи с заморозками хотелось свести любую активность до минимума, с другой — я не мог не поделиться с вами своими соображениями об этом любопытном явлении. В итоге после долгих споров с самим собой демка *American Conquest* была на скорую руку оскальпирована и освежена вашим покорным слугой.

## Камнем по голове

Надо сказать, что единственная миссия (за испанцев-конкистадоров) демо-версии делает все, чтобы ошеломить игрока. Я еще не успел отойти от душераздирающей сцены расстрела цепи индейцев испанскими стрелками, как игра взвинчивает тон — отлично, вы победили! Сейчас же захватите склад с провиантом! Недоуменно пожимаю плечами и жму на кнопку "OK" — и тут же выскакивает новое сообщение — прекрасно, вы построили крепости! Немедленно постройте мельницу, дом, кузницу и форт! Я построил крепость? Когда успел? В общем, первое время игра вызывает только ряд односложных восклицаний: "А! Ну! Вот оно как..." Начинают мучить сомнения — то ли мой компьютер втихую устроил себе апгрейд, то ли я сильно торможу. Правда, довольно быстро все успокаивается и встает на свои места — последний раз демо-версия удивляет уже позднее, когда пытается учить основам дипломатии. Смотрите, говорят нам, вы можете заключить договор с одним из этих племен — и сразу же камера показывает ватагу индейцев, спешащих, чтобы перерезать глотки моим парням. Я все понимаю — такая здесь дипломатия.

## Рекогносцировка

Как уже сообщила "Игромания", *American Conquest* — самая натуральная "казакообразная" RTS. Имеются ресурсы: их можно косить косой, рубить топором и долбить киркой для последующей транспортировки к месту хранения и переработки. Также в наличии ряд зданий, с помощью которых можно производить юниты, устраивать им апгрейд и улучшать инфраструктуру вообще. Наконец, имеются сами юниты, каждый из которых хорош как сам по себе, так и в толпе. Соответственно, геймплей катится по хорошо известной дорожке — наплодили, выбрали цель, еще немножко наплодили, проапгрейдили и снова пустили на убой.

К сожалению, в настоящий момент практически ничего нельзя сказать о состоянии искусственного интеллекта. В демо-версии юниты противника больше всего напоминают муравьев, деловито спешащих по своей тропе к пакету с сахарным песком. В случае если между ними и целью возникает непредвиденное препятствие, скажем, в виде десятка испанцев с алебардами, трудолюбивые индейцы-муравьи будут искать оптимальную обходную дорогу, но если перекрыть и ее... скажем так — на большее фантазии компьютера не хватает. Правда, оппоненты не чураются небольших тактических уловок — они вполне могут отступить, если силы явно неравны. И так, отступая, индейцы заманивают горячих испанских парней поближе к собственной базе, где уже и устраивают им теплый прием. К счастью, в этом случае очень помогает кнопка "Hold Position". Отдельные фокусы могут выкидывать и наши подопечные — временами они не обращают никакого внимания на разгорающееся сражение просто потому, что стоят к нему спиной. Или это реализм такой?

Также практически неясен вопрос с балансом сил. Пока преимущество испанцев настолько велико, что даже становится страшно за судьбу *American Conquest* — чем же будут брать индейцы, неужели одной массой? Неравенство сторон доходит до абсурда. Потерялся мой алебарщик, заблудился где-то, ну и ладно — в игре их несколько сотен.

Обнаружил я его тогда, когда на него напали вражеские лучники, человек двадцать. Они рассредоточились вокруг и стреляли в него, и он стоял как вкопанный. Это шоу продолжалось минуты две, после чего испанец вспомнил что-то и пошел по своим делам; по пути он расправился с несколькими индейцами и побрел себе дальше.

Кроме того, у испанцев есть совершенно страшное оружие — *blockгауз*. Вы знаете, что такое *blockгауз*? Нет? Ну и я вам сейчас не буду рассказывать, оставлю до следующего раза.

## Предварительные итоги

Совершенно очевидно, что игра получилась симпатичная, более того — разработчики придумали множество весьма любопытных зданий и юнитов, и демо-версия не стесняется показать их во всей красе. Достаточно ли этих компонентов для создания интересной игры? Ждем релиза.

## Молчите, поручик!

Напоследок — маленький анекдот. При знакомстве с *American Conquest* я был немало обрадован возможностью сохранять игру. От сознания этого факта игралось удивительно легко и спокойно — я создавал один save за другим, рассчитывая при случае к ним вернуться. Каково же было мое удивление, когда сразу же после загрузки "свой" я получил сообщение о победе и предложение нажать Esc для возврата в главное меню! Право же, после этого начинаешь по-настоящему уважать разработчиков и с трепетом ждать релиза — что-то они еще подкинут в полную версию?

P.S. К счастью, в следующей, исправленной и дополненной версии демо-версии такая безобразная уже не случается.



▲ Команда гостей (в синем) пытается бодаться с моими копейщиками и аркебузерами.



▲ Мои головорезы штурмуют дворец майя.



# Unreal 2: The Awakening

Вячеслав Коренбаев (gladiator@nightmail.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	Legend Entertainment
Дата выхода:	Январь 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть

Да, давненько мы про Unreal 2 не вспоминали, а ведь нельзя про него забывать... Сами понимаете, не маленькие уже.

Сейчас мы спешим донести до вас некоторую информацию о грядущем стомегатонном хите, которая еще не мелькала на страницах журнала — просто не успела мелькнуть. Ну, и кое-что из старого припомним.

## Наша служба

В двух словах о старом и за последние месяцы не изменившемся — то есть о сюжете.

Вы патрулируете небольшой кусочек слегка освоенного космоса. В ваши обязанности входит летать на корабле Atlantis между планетами, находящимися под вашей юрисдикцией, и совершать по ним прогулки, попутно уничтожая всякого рода нарушителей. Все идет хорошо, пока не обнаруживается, что на вверенной вам территории находятся какие-то чрезвычайно сильные артефакты. Чем они столь сильны? Ну... просто могут уничтожить всех и вся. Естественно, находятся желающие ими завладеть. Но мы им не дадим, верно?..

Вот так. Но обо всем касательно сюжета и миссий вы уже неоднократно могли слышать. Теперь о ранее не упоминавшемся.

Прежде всего, в игре будет очень много так называемых скриптовых сцен, а также диалогов с персонажами. После "Мафии" я не верю, что кто-нибудь сможет сделать лучше, чем Illusion Softworks, — но нам обещают.

Недавно появилась информация о том, что сюжет будет нелинейным! Цитирую Мэтта Паверса, продюсера Activision: "Зачем заставлять игрока плясать под дудку сюжета? Пусть он сам выберет свою судьбу!" А что, старик Мэттью прав. В самом деле, интересно будет посмотреть, к примеру, на такую ситуацию: вы должны погасить небольшой конфликт на маленькой планете, но в это время появляется информация о вторжении инопланетян на чрезвычайно важную соседнюю планету, где хранится один из загадочных ар-

тефактов; что делать — подчиниться начальству, которое требует утихомирить народ, или немедленно вылететь в точку вторжения, чтобы иметь время на подготовку? И далее все вот в таком духе. Кстати, можно будет обратиться за советом к членам команды "Атлантика". Они всегда будут рады вразумить нас в трудную минуту.

## По сусекам

В конце июля в недрах Legend Entertainment появилась вполне играбельная бета-версия Unreal 2. Увы, она пока там и остается и не выходит за пределы офиса компании, поэтому поиграть мне в нее не удалось. Зато коллеги с онлайн-гейм-портала GameSpy вполне удачно провели время за игрой на территории Legend и поделились впечатлениями. Итак...

Первое, что стоит отметить, — потрясающий AI компьютерных оппонентов. Практически ни один монстр не идет в атаку без поддержки, и даже если такое вдруг произойдет, бедняга, поняв, что в одиночку с игроком ему не справиться, устремится за подмогой. Довольно развитый интеллект ботов из знаменитых мультиплеерных экшенов постепенно передается и рядовым монстрам сингла...



▲ Инопланетное оружие в действии. А монстр почему-то очень похож на варкрафтовского орка...



▲ Самое начало демонстрационной беты. Внушительный вид у этой станции.

Следующий пункт — "пустые" уровни. Нет, противники там обязательно будут, а вот аптечек, патронов и оружия вы рискуете не досчитать — их придется собирать с мертвых тел и в специальных комнатах вроде складов, оружейных и "станций здоровья". Если следовать логике, то такой способ обогащения единственно правильный — откуда в рядовых комнатах пушки, да еще, к примеру, на полу, как в большинстве других экшенов? Однако трудно сказать заранее, как сильно это отразится на геймплее и в какую сторону... Впрочем, трудно поверить, что Legend промахнется.

Целую шеренгу пунктов можно отдать таким вещам, как фантастический дизайн уровней, фантастическая атмосфера, фантастический сюжет миссий и т.д. Продолжать можно долго — но разве в Unreal может быть по-другому?

## Мухобойка? Потянет!

По словам корреспондентов GameSpy, очень много времени было проведено за просмотром ору-

жия. Такая тема уже затрагивалась в одной из предыдущих статей по Unreal 2, но теперь мы имеем возможность заняться ей вплотную.

Большинство пушек можно отнести к земному и, соответственно, внеземному классам. На данный момент в полном рабочем состоянии находятся 15 "фрагобоек", судьбы еще трех штук решатся в самое ближайшее время. Почему разработчики хотят их вырезать из финальной версии, остается загадкой.

Но вернемся к самому оружию. Итак, "земные" пушки: шотган, штурмовая винтовка, снайперская винтовка, ракетомет, гранатомет, огнемет, традиционно слабый пистолет и гранаты. Большой интерес вызывает арсенал внеземных цивилизаций, который содержит в основном "живые" разновидности оружия... Хороший пример — Hive-hand из Half-Life, стрелявшая "шершнями". Здесь все будет приблизительно в таком же духе.

## Альфа, бета, гамма...

Пару слов о бета-тестировании.

Как выяснилось, движок игры приютил огромное количество багов и недочетов. Впрочем, до релиза осталось еще около года, так что у разработчиков вагон времени, чтобы все их исправить.

А тестируется игра очень интересным методом. Она запускается в специальном debug-режиме. Когда игрока убьют, место его гибели отмечается специальным следом. Причем, если и следующие несколько попыток пройти это место оказываются безуспешными, то след меняет цвет на более темный. Если же со второй попытки локация преодолевается, то след остается с первоначальным окрасом. Таким образом, разработчики всегда могут узнать, где они погибали и насколько сложными для прохождения были эти места впоследствии. ■



Настоящий хит... посвященный освоению и завоеванию американского континента европейцами...

«Страна Игр»

# ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ



Получи один из 9-ти компьютеров

## Призы от ISM computers

Просто заполни купон в диске Завоевание Америки и отошли его нам! Выиграй один СУПЕРКОМПЬЮТЕР на турнире в честь Завоевания Америки.

Подробности на сайтах:

[www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru) и [www.ism.ru](http://www.ism.ru)



Информационный спонсор [3DNews.ru](http://3DNews.ru)





Ведущий рубрики:  
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)



# КРАТКИЕ

# ОБЗОРЫ



## Conflict: Desert Storm

Жанр:	Аркада
Издатель:	SCI Games
Разработчик:	Pivotal Games
Издатель в России:	Бука
Похожесть:	Ghost Recon
Системные требования:	PII-450(Athlon 1GHz), 128(256)Mb RAM, 16(32)Mb Video
Мультиплеер:	Локальная сеть
Сколько CD:	Один

Было это в году 1991-м. Если не помните, тогда старик Буш (не путать с младшим!.. хотя какая разница — одна семейка) не поделил нефть с Саддамом и, выстроив по шеренге все войска НАТО, показал ему кузькину мать. Но прежде чем по пустыне начали разруливать "Хаммеры", а здания — бомбить самолеты, в Ирак отправились горячие парни из американского Delta Force и вечные их шестерки — англичане из британского SAS. Об их секретных операциях и решили рассказать нам разработчики из Pivotal Games. Причем всем сразу — и пишущим, и консольщикам в лице владельцев PS2 и Xbox. Получилось невнятно, мягко говоря. Разработчики полностью переняли опыт коллег, создавших The Thing, и, разрабатывая интерфейс для консолей, не удосужились изменить его для ПК. Управление в The Thing — детская сказка по сравнению с тем, что наворотили авторы Conflict: Desert Storm. Об этот ужас легко можно сломать пальцы. Но черт с ним, с управлением, — игра, которая позиционировалась как "командный тактический экшен а-ля Ghost Recon" оказалась самой настоящей аркадой! Да, тут есть команда, каждый боец которой обладает своей специальностью; есть "прокачка" персонажей, разнообразные задания на миссии. Возможно, даже баллистическая модель реалистична (так нас уверяют разработчики). Но геймплей... Беги, мочи арабов, хавай аптечки... Все. Графика простенькая, музыка раздражает. Вот только миссии довольно разнообразны — это радует. В принципе, аркада — не преступление. Кому что, как говорится... Поиграть можно, но вряд ли игры хватит надолго.

Рейтинг: 6,0



## Hard Truck: 18 Wheels of Steel

Жанр:	Бесстыжий закос под "Дальнобойщиков"
Издатель:	Великая ValuSoft
Разработчик:	ValuSoft the Great
Похожесть:	Дальнобойщики 1-2
Системные требования:	PIII-600(PIII-800), 128(256)Mb RAM, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Не прошло и полгода, как всемирно известная контора ValuSoft снова дала о себе знать. Нет, никаких "Вторых мировых" и "Вьетнамов" на этот раз не будет. Элитарные халтурщики решили покуситься на святое — отечественных "Дальнобойщиков"! Вернее, на вторую их часть. Ну, а поскольку оригинальничать — не в стиле ValuSoft, то и игру не с первого взгляда можно отличить от оригинала. Интерфейс сварганили один в один, идея игры — та же. Есть карта (только здесь их три — решили взять количеством) с городами (американскими — чтоб круче продавалось) и складами. Все. Никакой вам "Арии", графика похуже будет, чем в творенье Softlab NSK (особенно удручают модели грузовиков), несмотря на то, что времени прошло ого-го... Ну, и главное — физики в



игре вообще нет. А ведь это был один из главных козырей "Дальнобойщиков"... Но все же кое-что мне в Hard Truck: 18 Wheels of Steel понравилось — дороги здесь намного больше напоминают реальные, и — самое главное — их заполняют большие потоки хоть и уродливого, но от того не менее разнообразного трафика. На этом все достоинства игры заканчиваются. Проходите дальше.

Рейтинг: 3,5

## The Italian Job

Жанр:	Аркада
Издатель:	Sci Games
Разработчик:	Pixelogic Games Limited
Похожесть:	Driver, Midtown Madness, Crazy Taxi
Системные требования:	PII-350(PIII-500), 64(128)Mb RAM, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Культовая криминальная комедия Питера Коллинсона 1969 года с Майклом Кейном в главной роли (его лицо вам наверняка знакомо — хотя бы по последнему "Остину Пауэрсу", где он сыграл "интернационального человека-загадку"). В следующем году намечается выход ремейка знаменитой картины с Марком Уолбергом в главной роли. Этим и решили воспользоваться некогда легендарные создатели великого Carmageddon. Игрушку склепали оперативно, а чтоб народ не заклеил как халтуру, выпустили ее сначала на PlayStation. Нет-нет, не на второй — на самой устаревшей PS 1. Игра больше всего напоминает старичка Driver на пару с не менее престарелым Midtown Madness. Driver — тематикой и миссиями, Midtown Madness — физикой, несбиваемыми пешеходами (хотя в Driver они тоже не особо на капот лезли...) и общим несерьезным настроением геймплея. Про графику говорить не буду — сами догадаетесь, не маленькие. Музыка — из той же оперы. Зачем было переносить игру на PC, тоже понятно — Italian Job, как-никак. Вот так и живем.

Рейтинг: 4,5



## Arthur's Quest: Battle for the Kingdom

Жанр:	Забег по лесу
Издатель:	ValuSoft
Разработчик:	ValuSoft
Похожесть:	Нечто, но до него игре явно далеко
Системные требования:	PII-350(PII-450), 32(64)Mb RAM, 8(16)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Этот кошмар начался внезапно. Я появился на пустыре перед странного вида деревней. Сквозь кривизну текстур ко мне приблизилась страшная особа времен LithTech 1.0 (хотя разработчики утверждают, что 2.0). Не шевеля губами и не издавая никаких звуков, она попросила меня спасти деревню от полчищ dwarфов. Теплатка, не иначе... Впрочем, потом выяснилось, что в игре все такие. Достав меч, я стремительно полоснул им по молоденькой тушке — во-первых, за то, что плохо нарисовали, во-вторых, потому что не говорит, и в-третьих, ничего пооригинальней предложить не смогла — дура, блин. Но вот незадача — меч мой она гордо проигнорировала. Высказав много лестных слов в адрес ValuSoft, я двинулся дальше. Скоро уже 20 аккуратненьких трупов лежали посреди деревни.





Сельчане все это время с каменными лицами наблюдали за происходящим и лишь по окончании разборки объяснили, что мне делать дальше. "Двигать тебе к корешу Мерлину надо", — внушил мне старейшина деревни. Ну, что поделаешь — надо, значит, надо. Собрался я в дорогу, через лес... Иду. Один десяток врагов замочил, другой, третий... Надоело. И вдруг посетила меня чудесная мысль — что если просто побежать вперед? И ведь сработало! Бегу, бегу... за мной уже весь лес гонится, а догнать не может. Так я и пробежал два уровня, пока не узрел откровение разработчиков — огромную-преогромную поляну с грибами. Тут вашему покорному слуге все стало ясно. И про отсутствие речи, и про полигоны, и про текстуры, и про 11 уровней, и про то, как разработчики вообще до такого додумались. И главное — что они все это время ели.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 1,5

## MegaMan X5

Жанр:	Платформенная аркада
Издатель:	Capcom
Разработчик:	Capcom
Похожесть:	MegaMan X4
Системные требования:	PII-300(PIII-450), 32Mb(128) RAM, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Capcom продолжает переносить свои устаревшие игры на PC-платформу. Оригинальный MegaMan X5 вышел на PS 1 еще в 2000 году и лишь сейчас портирован. Ну да бог с ними, с переносчиками. Расскажу лучше об игре. Даже самый невнимательный читатель уже просек, что перед нами продолжение известнейшей серии платформенных аркад MegaMan. Со времен игрушек на NES серия ничуть не изменилась, но, может, именно от этого она так популярна. Бегают "герой в синем" (как вариант, в красном), прыгают, стреляют, мочит толпы врагов... а потом — хрясь — и самый натуральный "босс" вылезает. Его, как правило, бить по-хитрому надо — он просто так не сдается. А дальше то же самое. Графика выдержана в классическом стиле "денди", с поправкой на 32 бита. Музыка тоже "классическая". В общем, рекомендуется всем, кто вечерами предпочитает ностальгию какой-нибудь свежей аркаде. Остальным — мимо.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 5,5

## Stronghold: Crusader

Жанр:	RTS
Издатель:	GOD Games
Разработчик:	Firefly Studios
Похожесть:	Caesar, Settlers, Lords of the Realm
Системные требования:	PII-300(PIII-600), 64(256)Mb RAM, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Поклонники единственной "умной RTS" прошлого года получили в свое распоряжение долгожданный аддон. Талантливые разработчики из Firefly Studios не стали нам подсовывать сникеры вместо пива и отработали задание на совесть. Итак, ярким фанатам предлагают в четырех кампаниях взять под контроль

солидную кучку европейских крестоносцев во главе с Ричардом Львиное Сердце или, играя за Саладина, султана Сирии, — встать во главе арабских полчищ. Для тех же, кто быстро разберется с оригинальными миссиями либо по какой-то причине не захочет их проходить, авторы приготовили около 50 связанных между собой skirmish-заданий. Ну а кому и этого покажется мало, те смогут окунуться в тотальный креатив — редактор карт прилагается. Конечно, не обошлось и без новых юнитов — целых 25 штук к вашим услугам. В том числе и всяческие осадные приспособления. В общем, крепкий аддон получился. Всем поклонникам оригинала рекомендуется.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 8,0



## The Sims: Unleashed

Жанр:	Sims. Sims? Sims!
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Maxis
Издатель в России:	Софт Клаб
Похожесть:	The Sims
Системные требования:	PII-350(PIII-500), 64(256)Mb RAM, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Два + оригинал

Здравствуйте, я ваш новый сосед. Меня зовут Боб. Да, мне тоже очень приятно познакомиться с вами, Билл. О, да у вас ризеншнауцер! Нет, я собак не люблю — предпочитаю кошек. Но я ветеринар, мне по долгу службы приходится иметь дело со всеми животными. Кстати, мне говорили, что у вас тут биржа труда пополнилась 50 вакансиями для 5 специальностей — здорово! Теперь я смогу устроиться на работу! Да и моя стра-кулинарка на пару с племянником-циркачом тоже! Не говоря о любимой жене, которая без косметики жить не может и другим не дает... А теще-то сколько радости — теперь она в школу пойдет преподавать! Мучить детей всегда было самым любимым ее занятием — она специально педагогический для этого окончила! Ох, а еще риэлтор заверил меня, что у вас в городе построили кафе, парки и магазины. Также сказал, что у вас тут климат благоприятный и, затоварившись семенами с рассадой, можно выращивать овощи прямо во дворе! Что-что? В магазине у вас ассортимент расширился на 150 пунктов? Вау, круто! Пойду жене скажу — она будет рада...

Рейтинг: На вкус и цвет



## Казачи: Снова война

Жанр:	RTS
Издатель:	Руссобит-M
Разработчик:	GSC Game World
Похожесть:	Казачи
Системные требования:	PII-350(PIII-600), 64(256)Mb RAM, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Ребята из GSC решили нас добить еще одним аддоном к своему коммерческому хиту. Как, вы не знаете, что "Казачи" — самая продаваемая отечественная игра? А между тем ее продажи приближаются к миллиону копий, если не перевалили уже за эту отметку. Грандиозный успех. Без аддонов в таком случае нельзя. Сначала мы увидели "Последний довод королей", а теперь вот и "Снова война". Сотня новых миссий, две новые нации (Венгрия и Швейцария) с двадцатью новыми зданиями и десятком



насиженных мест может оказаться весьма увлекательным занятием (см. на эту тему текущий выпуск "Центра внимания").

Рейтинг: На вкус и цвет

новыми юнитами. Но это не все. Разработчики ввели в игру очень интересную штуку — систему онлайн-чемпионатов. Самое интересное, что за битвами легко может наблюдать целая толпа "сторонних" игроков. Ну а остальное — перед нами все те же Age of Empires-подобные "Казачи". Кто бы сомневался... В общем, крепкие друзья мои — нас еще ждет завоевание Америки! В принципе, выбивать индейцев



## Eye of the Kraken

Жанр:	Квест
Издатель:	Absurdus
Разработчик:	Absurdus
Издатель в России:	Акелла
Похожесть:	Любой квест
Системные требования:	P11-300(P11-400), 16(32)Mb RAM, 4(8)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Все-таки мир полон чудиков. Джон Лессар — один из них. Именно он “основал” компанию Absurdus и в одиночку сварганил сей расчудесный квест. Кошмар, конечно, вышел... нет, кошмар — неправильное слово. Бред и еще раз бред. Это никакой не квест. Это издевательство над современным игроком. Начальный ролик — просто верх идиотизма, завязка сюжета — ну вообще слов нет, а сама игра... Никакой озвучки, нудные диалоги, невероятно раздражающая музыка (если ЭТО можно назвать музыкой), пустые, как бубен, персонажи и далее по списку. А главное — смысл? Неужто господин Лессар столь наивен и думает, что кто-то купит эту гадость? Санитары, где вы были? Вот всегда вас нет, когда человеку нужна помощь...

Рейтинг: 1,0

## Локализации

### Tom Clancy's Ghost Recon: Desert Siege

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	Ubi Soft Entertainment
Разработчик:	Red Storm Entertainment
Издатель в России:	НМГ/Мега-Сервис 2000
Похожесть:	Ghost Recon
Системные требования:	P11-450(P11-800), 32(256)Mb RAM, 16(64)Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один + оригинал



В то время как Red Storm Entertainment выпускает уже второй аддон (кто бы сомневался — наверняка будет еще и третий) к своему популярному тактическому экшену Ghost Recon, к нам в руки попадает локализация первого — Desert Siege. Напомню, что игра предоставляет игрокам новую, намного более сложную кампанию. Маразм товарища Клэнси распространился далеко за пределы Грузии — до маленького государства Эритрея. Это в Африке, если вы не в курсе. Нет, я еще понимаю, что американским десантникам делать в Грузии, но в какой-то там Эритрее... Ну да ладно — сюжет никогда не был определяющим для игр Red Storm. Про сам аддон можно сказать лишь то, что он наверняка понравится поклонникам оригинала. Только вот восемь миссий — не то количество, которое мы хотели бы в нем видеть. Эх, как это похоже на Red Storm... Дурная традиция, с которой уже смирились все, включая игроков. Локализация Desert Siege сделана на уровне оригинальной “Команды “Призраки””.

Рейтинг: 7,0

Качество локализации: 7,0

### Chessmaster 9000

Жанр:	Шахматы
Издатель:	Ubi Soft Entertainment
Разработчик:	Ubi Soft Entertainment
Издатель в России:	Акелла
Похожесть:	Серия Chessmaster
Системные требования:	P11-300(P11-450), 32(128)Mb RAM, 4(8)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть, вдвоем на одном компьютере
Сколько CD:	Два

Появившаяся впервые в 1986 году шахматная программа Chessmaster 2000 постепенно обрела бешеную популярность. В 1989 отцы из

Software Toolworks выпустили дополненную версию под названием The Fidelity Chessmaster 2100. И только в 1991 последовало полноценное продолжение —

Chessmaster 3000. Chessmaster 4000 Turbo был выпущен в 1993, и лишь с приходом эры Windows'95 появился Chessmaster



5000 (1996). Правда, уже под крылом издателя Mindscape. Тут авторы игры прозрели. “Шахматы — это выгодно”, — подумали они и перешли на ежегодный цикл, предлагая игру всем издателям подряд. Virgin Interactive Entertainment издала Chessmaster 6000 (1998), Chessmaster 7000 (1999) — снова Mindscape, а Chessmaster 8000 (2000) — уже Mattel Interactive. Chessmaster 9000 пригласил Ubi Soft, но пришлось взять паузу на два года. За это время авторы немного перелопатили игровой движок (ну, если верить им), пополнили архивы свежими записями партий именитых гроссмейстеров и т.д. В остальном все по-старому. Идеальный шахматный тренажер. Куча соперников любого уровня, возможность сыграть с компьютерными аналогами известнейших мировых гроссмейстеров (авторы проанализировали их “фирменные” приемы, часто используемые тактики и создали особую модель поведения AI), отличная обучающая система, вариант для детей, сотни досок (как классические 2D, так псевдо и настоящие 3D с разными скинами) и много-много чего еще. На самом высоком уровне сложности выиграть у Chessmaster под силу единицам. Ну что ж — на то он и Chessmaster. И не будем забывать про мультиплеер, в том числе и через онлайн-овую систему Ubi Soft. Тем более отрадно, что локализация удалась.

Рейтинг: 9,0

Качество локализации: 9,0

### Варлорды — Боевой клич II (Warlords BattleCry II)

Жанр:	RTS
Издатель:	Ubi Soft Entertainment
Разработчик:	SSG
Издатель в России:	Новый Диск/Мега-Сервис 2000
Похожесть:	Warlords Battlecry
Системные требования:	P11-300(P11-450), 16(32)Mb RAM, 4(16)Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Продолжение real-time стратегии Warlords Battlecry недавно вышло на русском языке. К качеству локализации претензий не имеем — даже шрифт очень похожим на оригинальный сделали. Да и хорошо переведенного текста в игре предостаточно.

Рейтинг: 7,0

Качество локализации: 7,0



### Эскадра смерти (Destroyer Command)

Жанр:	Симулятор
Издатель:	Ubi Soft Entertainment
Разработчик:	Ultimation
Издатель в России:	Новый Диск/Мега-Сервис 2000
Похожесть:	Silent Hunter 2
Системные требования:	P11-450(P11-600), 32(256)Mb RAM, 16(32)Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Локализация Destroyer Command подоспела, конечно, позновато, но оттого не стала менее привлекательной покупкой. Дело в том, что в игре



во-первых, перевели все вплоть до картинок, а во-вторых, в том, что на диске с игрой находится полный набор мануалов на русском языке! Браво! Еще бы Silent Hunter 2 и Sub Command так работали!..

Рейтинг: 9,5  
Качество локализации:



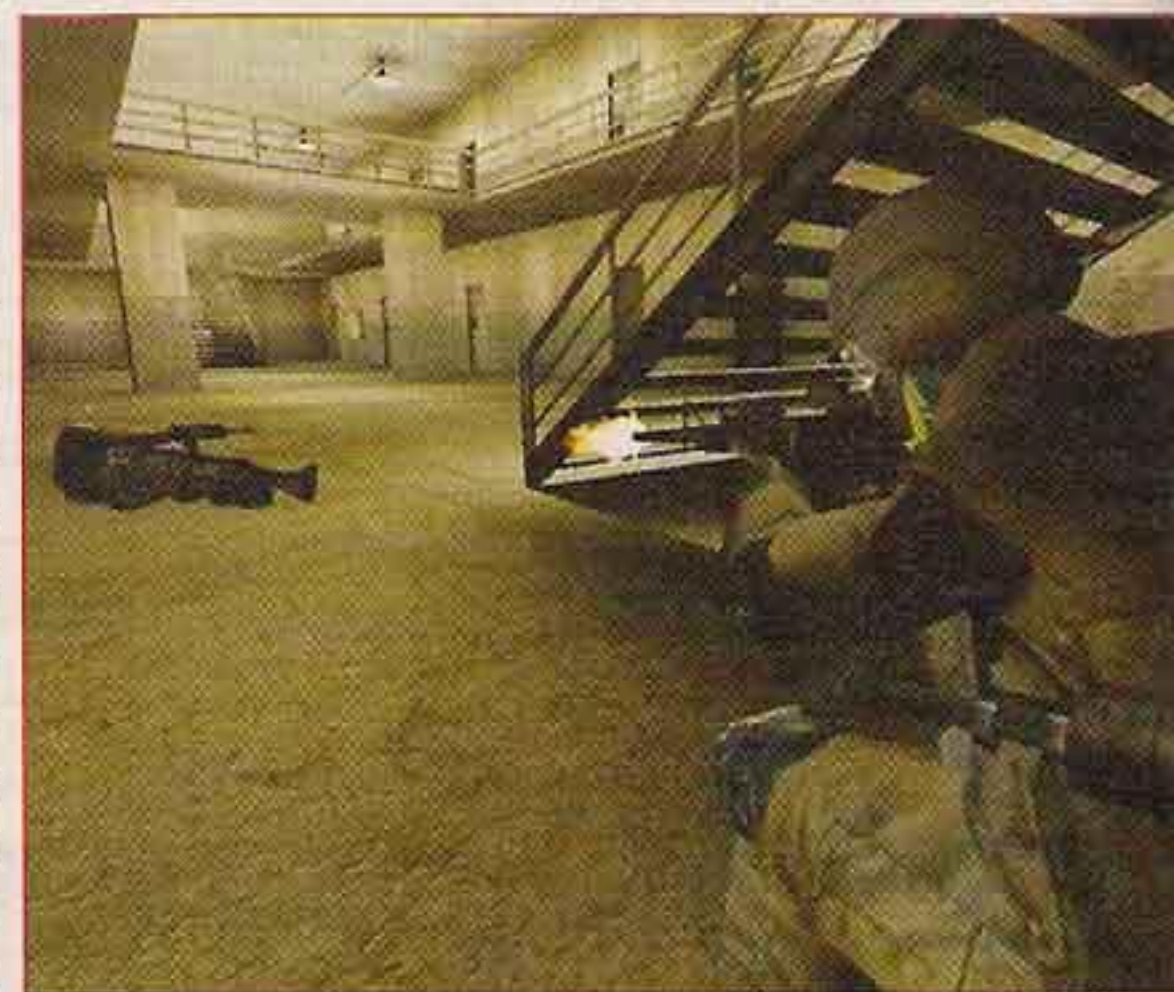
## Цена страха (Sum of All Fears)

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	Ubi Soft Entertainment
Разработчик:	Red Storm Entertainment
Издатель в России:	Руссобит-М
Похожесть:	Ghost Recon, Rainbow Six
Системные требования:	PIII-450(PIII-600), 32(256)Mb RAM, 16(32)Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Не прошло и двух месяцев, как летний блокбастер The Sum of All Fears по одноименной книге Тома Клэнси добрался до нашего проката. Наверное,

это самый эффектный и бестолковый фильм (двухтомник "Все страхи мира" Клэнси переврали так, как фанатам Толкиена и не снилось) из сериала про Джека Райна, который еще и губит актерский состав. Если Морган Фримен оказался достойной заменой Джеймса Эрл Джонса (он же генерал Соломон из Tiberian Sun, а также "Большой P.I." в детективном квесте Under a Killing Moon из сериала про Текса Мерфи), герой которого умер в предыдущих фильмах, то соплый Бен Эффлек на месте Харрисона Форда (он отказался сниматься в этой бодяге) ну никак не смотрится. Локализация одноименного тактического экшена от Red Storm подросла прямо к российской премьере фильма. "Руссобит-М" даже устроил розыгрыш билетов на сеансы — похвально. Тем более что и игра, и перевод весьма неплохи.

Рейтинг: 7,5  
Качество локализации:



## Даты выхода отечественных локализаций

Дамы и господа, а также мадам и мсье, буде таковы читает наш журнал! Спешим сообщить вам чрезвычайно радостную новость! Столь необходимая в хозяйстве убежденного геймера таблица по локализациям благополучно завершила путешествие из раздела "Новостной меридиан" в раздел "Кратких обзоров". И поселилась тут пожалуй что навечно. Причины переезда?

Ну как — стандартные... развод, дети пополам и девичья фамилия. Шучу. Конечно, прежде всего это ваше удобство. Которое состоит в том, что, прочитав строгие, но справедливые обзоры Антона Логвинова, вы сможете тут же, не отходя от кассы и не возвращаясь в "Меридиан", посмотреть — что вас ожидает в будущем. В плане локализованных нашими разработчиками и изданных

нашими издателями игр, я имею в виду. Ну а посмотреть немедленно спланировать свой бюджет на ближайшие четыре недели. Поступить ли как обычно, купив на 90% вашего дохода новые игры, а на 10% оставшихся колбасы? Или же позволить себе гастрономическую слабость и по-гусарски ухнуть еще 5% на приобретение сыра? Все эти, а также многие другие вопросы сможете для себя решить, изучив нашу таблицу локализаций. Шампанское в студию!

Олег Полянский, редактор "Rulezz&Suxx"

Название	Рос.Издатель/Локализация	Дата выхода	Название	Рос.Издатель/Локализация	Дата выхода
Antz — Муравьиная Олимпиада (Antz Extreme Racing)	1C/Nival Interactive	октябрь 2002	Земля-Возврат (3D Blitz)	Интенс/Мега-Сервис 2000	февраль 2003
Beam Breakers	1C/Nival Interactive	1 кв. 2003	Империя Махжонг (Mahjong Empire)	Интенс/Мега-Сервис 2000	октябрь
Highland Warriors	1C/Nival Interactive	декабрь	Казино (Casino)	Интенс/Мега-Сервис 2000	ноябрь
Rock Manager 2	1C/snowball.ru	октябрь	Крейзи Дрейк (Crazy Drake)	Интенс/Мега-Сервис 2000	ноябрь
Автомобили (Bumper Wars)	1C/snowball.ru	октябрь	Максимальное Ускорение (Battle Race 3D)	Интенс/Мега-Сервис 2000	февраль 2003
Безумный Маркс (Bandits: Phoenix Rising)	1C/snowball.ru	октябрь	Микромашины (Mini Car Racing)	Интенс/Мега-Сервис 2000	декабрь
Вальгалла (Valhalla)	1C/snowball.ru	октябрь	Мини Гольф (Mini Golf)	Интенс/Мега-Сервис 2000	декабрь
Затерянный Мир 4: Храм Асма (Nations 6/SE1002)	1C/snowball.ru	октябрь	Настольные Игры (Board Games)	Интенс/Мега-Сервис 2000	ноябрь
Отряд "Дельта": Операция "Кинжал"	1C/snowball.ru	октябрь	Несерьезный Сам (Sam Surricate)	Интенс/Мега-Сервис 2000	октябрь
(Delta Force: Task Force Dagger)	1C/snowball.ru	октябрь	Обитель Драконов (Dragonfarm)	Интенс/Мега-Сервис 2000	декабрь
Отряд "Дельта": Операция "Спецназ"	1C/snowball.ru	октябрь	От Витма (RC Daredevil 3D)	Интенс/Мега-Сервис 2000	ноябрь
(Delta Force: Land Warrior)	1C/snowball.ru	ноябрь	Сафари Конго (Safari Congo)	Интенс/Мега-Сервис 2000	ноябрь
Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб"	1C/snowball.ru	ноябрь	Сезон (Lords of the Rising Sun)	Интенс/Мега-Сервис 2000	апрель 2003
(Delta Force: Black Hawk Dawn)	1C/snowball.ru	ноябрь	Стальные Лабиринты Угачи (Hard Core)	Интенс/Мега-Сервис 2000	декабрь
The Elder Scrolls III: Morrowind	1C/Акелла	октябрь	Ужас Пустыни (It Came From the Desert)	Интенс/Мега-Сервис 2000	март 2003
Сибирь (Siberia)	1C/Поздус	2003	Цитадель Страха (Spooky Castle)	Интенс/Мега-Сервис 2000	январь 2003
Nina: Agent Chronicles	NMG	ноябрь	Черное Золото (Oil Tycoon)	Интенс/Мега-Сервис 2000	январь 2003
Professional Dragster Racing	NMG	ноябрь	Шары и Пузыри (Super Bubble Pop)	Интенс/Мега-Сервис 2000	декабрь
Rave Kart Racing	NMG	ноябрь	Aquasi Tennis Generation	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	январь 2003
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield	NMG/Мега-Сервис 2000	2003	Gore: Первая Кровь (Gore)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	октябрь
Tom Clancy's Splinter Cell: Третий Эшелон	NMG/Мега-Сервис 2000	2003	Join The Band	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	ноябрь
Безымянная Война (No Name War)	NMG/Мега-Сервис 2000	февраль 2003	Mobile Forces	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	октябрь
Остров Страха (Ghost Recon: Island Thunder)	NMG/Мега-Сервис 2000	декабрь	Off Road Arena	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	ноябрь
Crazy Designer	snowball.ru/Новый Диск	декабрь	Paris City Builder	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	март 2003
Disciples GOLD Special	snowball.ru/Новый Диск	2003	THORGA: No Man in This World	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	январь 2003
Dragon Throne	snowball.ru/Новый Диск	декабрь	Арена 4x4 (Offroad 4x4)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	ноябрь
Steel Beasts II	snowball.ru/Новый Диск	2003	Аэропорт: Эволюция (Airline Tycoon Evolution)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	декабрь
Steel Beasts GOLD	snowball.ru/Новый Диск	декабрь	Бои Без Правил (Savage Arena)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	январь 2003
Strike Fighters	snowball.ru/Новый Диск	2003	Братство Сталь (Gun Metal)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	февраль 2003
Waterloo	snowball.ru/Новый Диск	2003	Взлом (Platoon)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	декабрь
Большие Гонки 2 (Toon Droid)	snowball.ru/Новый Диск	ноябрь	Возмездие Ущерба (Expendable)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	январь 2003
Осада Авалона I-VI (Siege of Avalon I-VI)	snowball.ru/Новый Диск	ноябрь	Война Цивилизаций (Defcon)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	декабрь
Knight Shift	Акелла	зима 2002	Вторжение (Incoming)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	январь 2003
Бешеные Псы (Rahid Dogs 2)	Акелла	весна 2003	Зидан: Кубок Мира (Zidane Football Generation)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	февраль 2003
Две войны (Another War)	Акелла	октябрь	Каан-варвар (Kaan Barbarian Blade)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	март 2003
Ларго Винч: Империя Под Угрозой	Акелла	осень 2002	Коммандос: в Тылу Врага (Iron Storm)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	декабрь
(Largo Winch: Emperor Under Threat)	Акелла	осень 2002	Кохан 2: Битва Аримана (Kohan 2)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	январь 2003
Некромания: Сна Тьмы (Necromania: Trap of Darkness)	Акелла	октябрь	Лорды Войны (Warrior Kings)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	октябрь
Песнь Войны (Blood Aria 2)	Акелла	октябрь	Мазнат Юрского Периода (Dino Island)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	октябрь
Платипус: Пластинчатая Угроза (Platypus)	Акелла	осень 2002	Mamchlon (Next Generation Tennis)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	январь 2003
Предвестник (Harbinger)	Акелла	осень 2002	Микрокоммандос (Micro Commandos)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	октябрь
Рыцари Креста (Knights of the Cross)	Акелла	октябрь	Мур Жюль Верна: Тайна Наумунуса (Jules Vernes)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	ноябрь
Conflict: Desert Storm	Бука	4 кв. 2002	Необитаемая Война (Stealth Combat)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	ноябрь
Heroes of Might and Magic IV: Gathering Storm	Бука	ноябрь	Партнеры (The Partners)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	ноябрь
1193 Anno Domini	Интенс/Мега-Сервис 2000	январь 2003	Пехоты (Fire Department)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	февраль 2003
Rocket Ranger	Интенс/Мега-Сервис 2000	март 2003	Пляжный Футбол (Beach Soccer)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	июнь 2003
Software Tycoon	Интенс/Мега-Сервис 2000	январь 2003	Полночный Драгон (Midnight GT)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	октябрь
Third Crusade	Интенс/Мега-Сервис 2000	февраль 2003	Проклятие Изюба (The Curse)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	август 2003
Tsunami 2265	Интенс/Мега-Сервис 2000	апрель 2003	Ралли Гран При (Rage Rally)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	октябрь
As (Wings)	Интенс/Мега-Сервис 2000	март 2003	Тайная Печать Тамплиеров (Inquisition)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	март 2003
Бешеный Клев (Fishing)	Интенс/Мега-Сервис 2000	ноябрь	Третий Тайм (Quiss Font Challenge)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	ноябрь
Большой Переполох (The Three Stooges)	Интенс/Мега-Сервис 2000	январь 2003	Экспедиция Смерти (Destroyer Command)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	октябрь
Боллинг-мания (Bowling Mania)	Интенс/Мега-Сервис 2000	декабрь	Бэтмен. На Страже Города. (Batman Vengeance)	Руссобит-М	октябрь
Веломенеджер: Команда	Интенс/Мега-Сервис 2000	декабрь	Король Друидов (Druid King)	Руссобит-М	октябрь
Герои: Битва За Восточные Земли (Mythical Warriors)	Интенс/Мега-Сервис 2000	октябрь	Прекрасный Лих Смерти (K. Hawk: Survival Instinct)	Руссобит-М	ноябрь
Звездные Войны (Space Arcade Collection)	Интенс/Мега-Сервис 2000	ноябрь	Футбольный Менеджер (The Soccer Manager)	Руссобит-М	ноябрь





На дворе 1914 год.  
Первая Мировая...

Только здесь и сейчас  
решается судьба Европы.



**Прояви весь свой тактический и стратегический гений - выживи!  
И пусть твои войска выйдут из сражений победителями!**

**Особенности игры:**

- полноценная карьера офицера + получение наград;
- реалистичные спецэффекты воссоздают аутентичную атмосферу игры;
- более 60 уникальных отрядов от четырех государств (Германия, Франция, Великобритания, США);
- 2 игровые кампании (30 уникальных миссий);
- до 4 игроков в многопользовательском режиме;
- юниты выполнены в полном 3D с прекрасной анимацией, созданные с полной исторической достоверностью.





Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

# No One Lives Forever 2

## A Spy In H.A.R.M.'s Way

Кто хочет жить вечно?  
Известный вопрос

Кейт Арчер вернулась. Красавица-шатенка шотландских краев, что работает в секретном международном агентстве. Ее не было с нами целых два года. За это время она получила множество наград, дала не одно интервью и успела завоевать консоли. Но все это было лишь прелюдией к тому, чтобы снова блеснуть перед поклонниками своей обворожительной улыбкой.

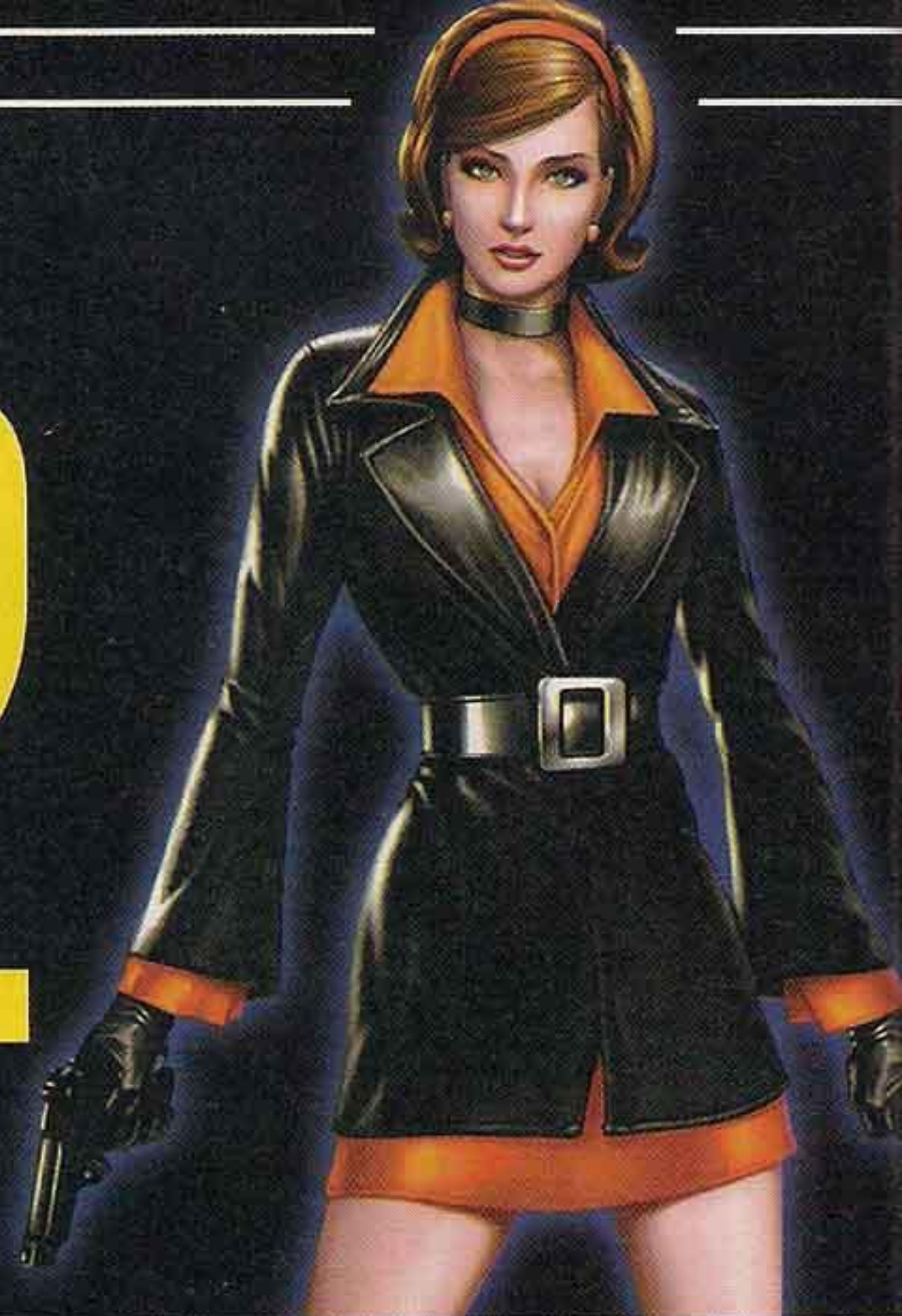
### Они умеют

Странно, но я всегда любил игры от Monolith. Все, даже весьма спорный Shogo: Mobile Armor Division. Очень талантливая команда. Во всех играх они делают что-то необычное, подчас очень оригинальное и всегда с душой... Blood брал уже одной заgrabной атмосферой, Shogo удачно сочетал битвы на огромных роботах с коридорными перестрелками, AvP2 выделялся оригинальным построением сюжета, а

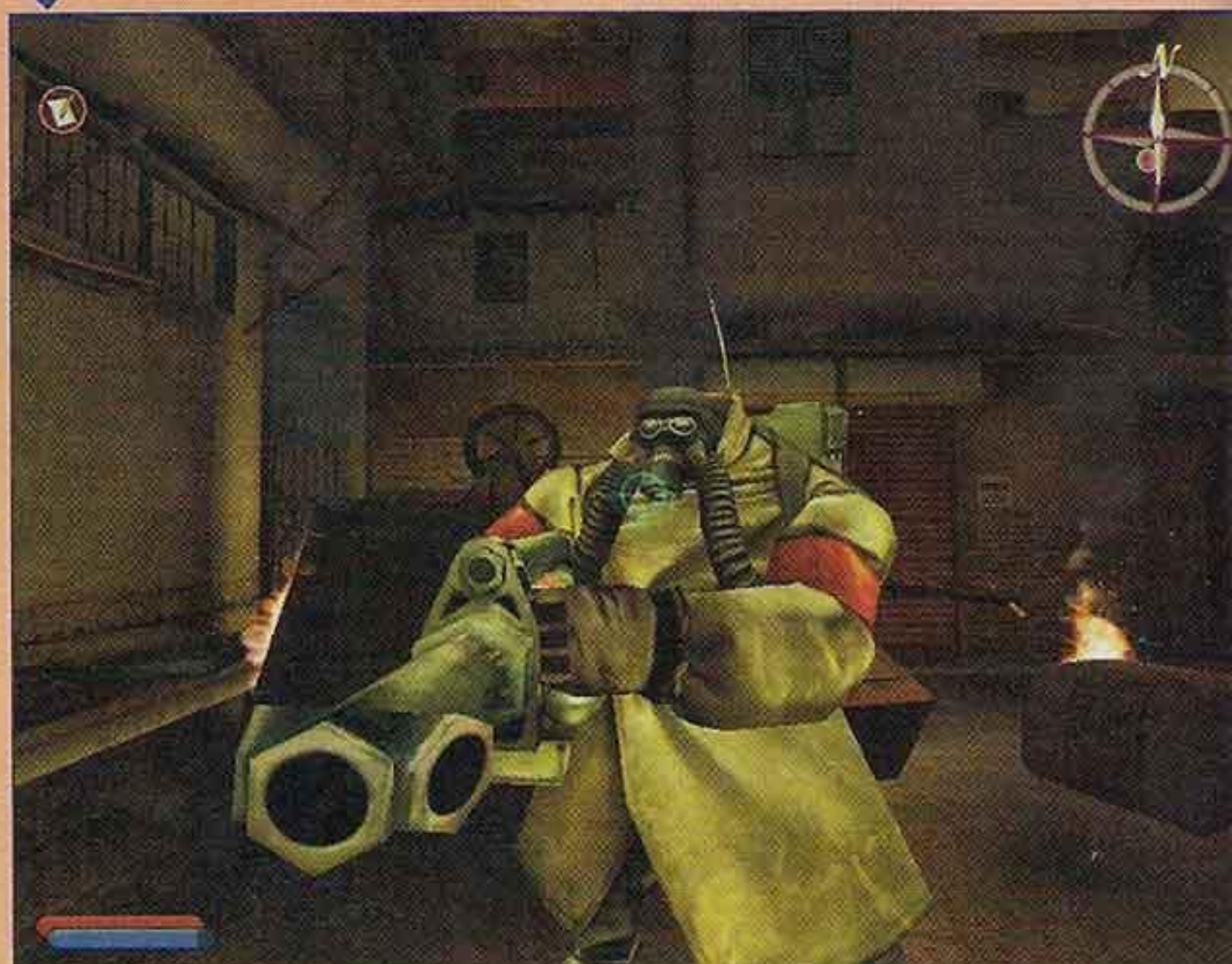
No One Lives Forever до сих пор нет равных в блестящем юморе, курьезности персонажей и ситуаций. Но самое главное — Monolith практически никогда не повторяется. А если и повторяется, то настолько искусно, что обидеться не в силах никто. Так и с NOLF 2. Опять H.A.R.M., опять UNITY, опять Кейт Арчер... Но все иначе. Совершенно. Ни тени ощущения того, что тебе продали использованную жвачку. А все благодаря тонким сценарным и дизайнерским ходам. Воистину гениальная работа.

### И снова здравствуйте

Итак, 60-е. Мы снова в UNITY — секретной международной организации, которая всегда готова спасти мир от очередного глобального заговора, советской угрозы, механических акул-людоедов и прочих драматических перспектив. Старина Джонс сменил унылый деловой костюм на багамскую пижаму —



Жанр:	3D Action
Разработчик:	Monolith Productions
Издатель:	Fox Interactive/Sierra Entertainment
Похожесть:	NOLF, Deus Ex
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 2GHz, 512Mb, 128 Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	<a href="http://nolf2.sierra.com">http://nolf2.sierra.com</a>



▲ Авторы не могли отказать себе в удовольствии пошутить над коллегами из Grey Matter.

трудога лет пятнадцать не был в отпуске. Бруно стал исполняющим обязанности директора UNITY. На смену гнусному предателю мистеру Смигу пришла другая ходячая пародия — генерал Хоукис а-ля "свиное рыло".

H.A.R.M. затаилось и снова вынашивает планы убийства Кейт. На сцену выходят новые персонажи — прекрасная японская девушка Исако и француз-параноик, жаждущий отомстить за своего кумира... Да-да, конечно же, без него снова не обошлось! Он вовсе не погиб в альпий-

ских льдах. Он здесь — прячется в штаб-квартире H.A.R.M.. В инвалидной коляске, весь в гипсе, все с той же пиратской повязкой на глазах. Первокласный злодей Владимир Волков, можно просто Вова. Ну, конечно же, не обошлось без наших родных советских камрадов.

Новый сюжет вертится вокруг острова Киос в Мраморном море. Проект — ох, что за оригинальное название! — "Омега". Кейт побывает в Сибири, Индии, Антарктике и других, не менее экзотических местах — например, в штате Огайо.



▲ Красавица, спортсменка и прочее. Даже комсомолка, если понадобится.



Сюжетная линия NOLF 2 прочно связана с первой частью игры. Кто бы сомневался, собственно. Мы бываем в доме Тома Гудмена (американского агента из первого NOLF с резиновой улыбкой и хищно блестящими зубами), вспомним, каким же он все-таки был придурком, и по-подробнее узнаем о его связях с H.A.R.M....

## Шпионские игры

Все же мысль о жвачке, которую уже один раз употребляли, настойчиво требует развития. Да, цитат из оригинала здесь предостаточно. В Сибири Кейт разъезжает на снегоходе, как некогда в Альпах; по ходу сюжета попадает на базу, сильно напоминающую космическую станцию из первой части игры; и так далее. Однако все "цитаты" преподносятся в совершенно ином — более интересном — контексте, а потому ничего, кроме бурных аплодисментов, не заслуживают. Взять хотя бы пример с Сибирью. Если в Альпах Кейт просто неслась по намеченному маршруту, то в NOLF 2 расклад совсем другой. Очаровательную шпионку забрасывают в Сибирь, дают задание и огромную карту с помеченными на ней объектами, а дальше... Она носится из одного конца региона в другой, чтобы в конечном итоге проникнуть в секретный архив на территории советской базы. На связь с командованием выходит лишь один раз. Авторы абсолютно четко рисуют атмосферу работы во вражеском тылу. Результат — о каких-то там цитатах быстро забывается. Их просто не было. Или все-таки были? Ну да какая разница — говорю ведь, забыл уже!

Вообще же, геймплей от главы к главе сильно разнится. И по стилю, и по духу. В NOLF 2 нашлось место и чисто "экшеновым" эпизодам, и зубрежке маршрутов, по которым шастают патрули, и даже таким неординарным этюдам, как беготня по арктической станции от свихнувшие-



▲ Битва на катанах с Исако в эпицентре торнадо. Экзотично во всех смыслах.

гося суперсолдата (при всей карикатурности момента по накалу страстей *The Thing* отдыхает).

Особое внимание уделили stealth-элементам. Находиться в темноте теперь стратегически важно. Кейт научилась не только выключать свет, но и выкручивать лампочки — а вдруг вражина снова пнет выключатель? Игры в прятки с охраной доставляют море удовольствия, ибо здесь эти типы сообразительны, как нигде ранее. Стоит погасить свет в комнате, как находящийся в ней секьюрити тут же выхватит автомат и, вопрошая у пустоты, какой кретин устроил затмение, осторожно направится к выключателю. Или, скажем, в комнате неожиданно погас свет, охранник в коридоре это увидел. Он вовсе не станет выбивать дверь с криками "Лежать, сволочь, я знаю, что ты здесь!" — наоборот, он позовет своего коллегу с соседнего поста. Между ними состоится занимательный диалог, в котором сослуживец обязательно даст бедолаге телефон хорошего психиатра и лишь после длительных уговоров направится с ним в зловещую темную

комнату. Все подобные сцены блестяще отыграны актерами, но об этом чуть ниже.

Перестрелки в NOLF 2 проходят в ритме престо. Противники несколько не уступают Кейт в скорости передвижения, используют укрытия, не скупаются на перекасты, не боятся лобовых атак... Все движения персонажей отточены высококачественным motion capture. Трупы павших подвергаются тщательнейшему обыску, который есть абсолютно изолированный процесс, занимающий некое время. Кстати, вот мы и подошли к еще одному нововведению, позаимствованному, правда, из *Deus Ex*, — прокачке персонажа. За совершаемые действия красotka Кейт получает опыт, который можно израсходовать на один из восьми параметров. Постепенно она научится лучше целиться, тише передвигаться, быстрее обыскивать трупы и т.д. Позволю себе усомниться в пользе подобного нововведения. Скажу даже конкретнее: оно тут совершенно не впишлось. Ну в самом деле, ведь изначально понятно, что параметр "скрытность" должен быть на максимуме — иначе в некоторых миссиях просто нельзя. Жалкая попытка разнообразить геймплей (зачем, если он и так похож на пиццу?), соригинальничать на пустом месте или просто дань моде? Не знаю — спросите у Monolith.

Зато вот интерфейс у игрушки вышел отменный! Мы

привыкли писать о нем, только когда он убог, недоработан или еще как-нибудь перегнут вокруг своей оси. Сегодня мы изменим традиции. NOLF 2 удобна в использовании, как простой карандаш. Нажали правую кнопку мыши, наведя прицел на объект, — получили "использовать"; просто нажали ту же кнопку — сменили обойму. Нужно открыть замок? Вовсе не обязательно судорожно искать в списке снаряжения отмычку — просто подойдите к закрытой двери, нажмите правую кнопку хвостатой и держите. Кейт сама достанет отмычку и, разобравшись с замком, снова возьмет в руки оружие.

## А теперь попудрим носик

В шпионском арсенале нашей "мисс Дж. Бонд" случились лишь некоторые косметические перестановки. Прощайте, гранаты в виде помады для губ, заколка-отмычка, очки-фотоаппарат и зажигалка-автоген — и да здравствуют брелок-фонарик, пудреница-дешифровщик и пятирублевые монеты! Впрочем, этого добра и так хватает — навораживать что-то новое не имеет смысла, так что мы не в обиде.

Не изменилась и привычка Кейт таскать за собой чемоданы с личным гардеробом. Смена одежды полностью диктуется климатом в точке десанта — от элегантной зимней шубки до сексапильной блузки.

## Арчер. Кейт Арчер

Любая пародия должна быть выдержана в стиле оригинала. А поскольку NOLF — пародия на "Бондиану", то и "киношности" в ней по-прежнему хватает. Моментов, надолго врезающихся в память, — море... Вот Кейт под градом пуль пронесется на снегоходе сквозь взорванные ворота и, подпрыгнув на удачно "постеленном" сугробе, перелетает забор; вот враги перекрыли грузовиком мост — череда взрывов, машина в объятиях пламени улетает на дно пропасти, а обломки падают как раз так, чтобы послужить отличным трамплином...

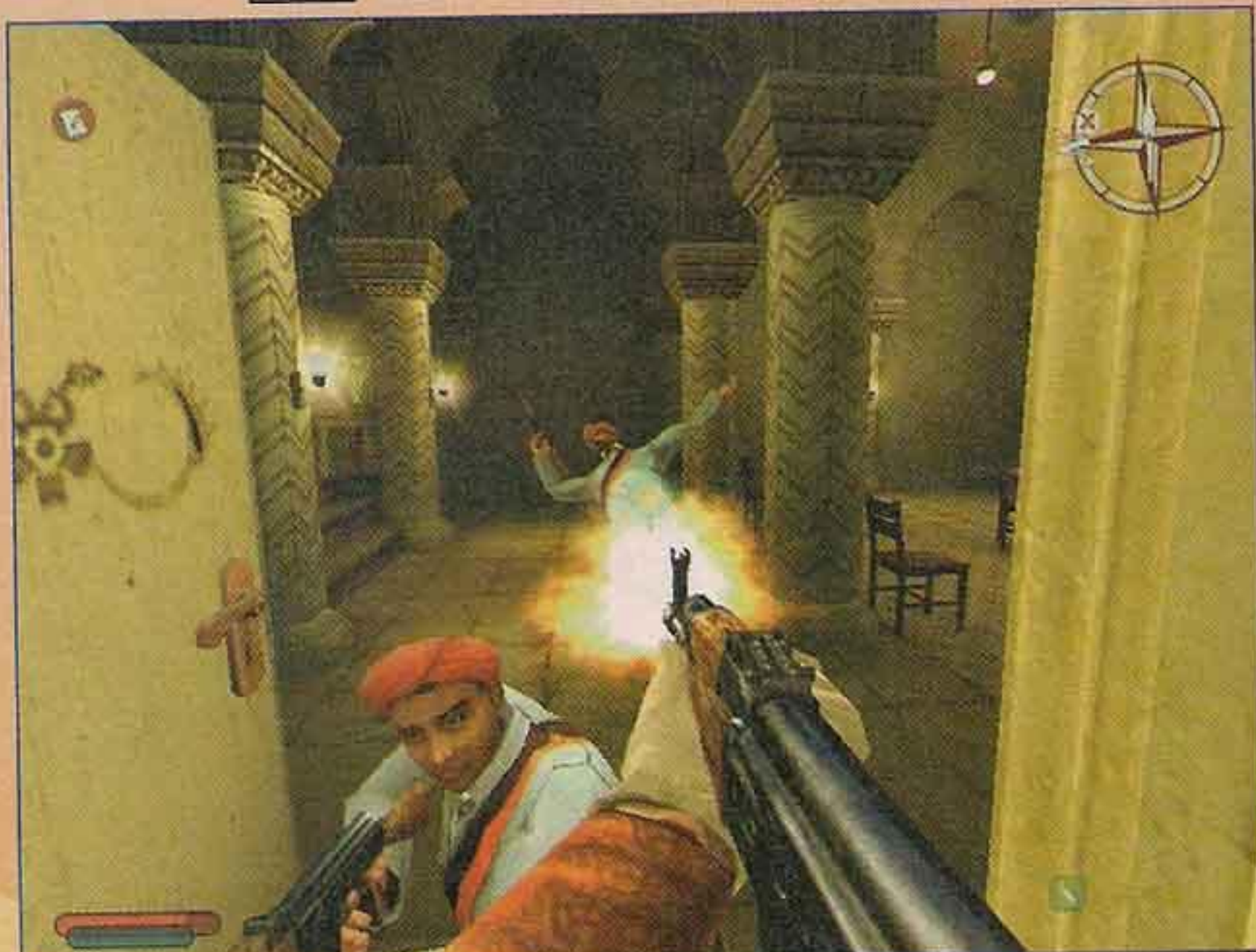
Что касается "Бондианы" как таковой, то дух игры полностью ей соответствует. Особенно выделяется шикарный, полный пафоса финал, где задействованы и флот, и армия, — но вся работа опять достается Кейт. Это точно в стиле бондовской эпопеи.



I hope you're proud.

▲ Дмитрий Волков прикован к коляске, но все так же опасен. Вылитый доктор Но!





▲ С виду обычные арабские террористы, а на самом деле служат в Н.А.Р.М.!

## Копилка юмора

Юмор... Вот это, скажу я вам, юмор! Нечто на грани абсурда. Да, я понимаю, пародия и все такое... Но, господа авторы, нужно ведь хоть немного задумываться о психике игроков! Не каждый готов ежеминутно сползать под стол от ваших перлов!..

Юмором пронизано все — диалоги, ролики, письма, названия... Тон задается с самого начала — шефа Н.А.Р.М. старательно достает мамаша по телефону. И она будет делать это вплоть до появления финальных титров, всегда сакраментально произнося в конце: "Ты же не бросишь трубку, разговаривая с родной ма...". Кейт застает Амстронга (герой из первой части, шотландец) за дракой в баре "Нажравшийся шотландец" ("The Drunken Scotsman"). Обворованный советский солдат кричит: "Жадный капиталистический шпион обокрал меня!" Ну, а магнитофонные записи Тома Гудмена с рассказом о потере девственности доведут до слез кого угодно (при условии, что "кто угодно" знаком с этим персонажем)...

Но все это не так впечатлило бы, не будь в игре великолепно написанных и начитанных диалогов. Блистательная игра актеров делает каждую фразу персонажей маленьким, но очень выдающимся произведением искусства. Француз-убийца старательно пы-

тается придать своему голосу злое интонации, но охранник его огорчает: "Извините, не расслышал". Тот бесится, повторяет сказанное — охранник, уже смущаясь: "Простите, снова не расслышал"...

Свихнувшийся суперсолдат носится в поисках своего создателя, дабы спалить его всем имеющимся арсеналом — явная пародия на *Return to Castle Wolfenstein*. Один из главных злодеев оказывается карликом. Террорист жалуется коллеге на свою тещу... Но все перечисленное — цветочки по сравнению со сценой погони на детском трехколесном велосипеде — вот это финита всему! Вы будете рыдать от смеха.

Наряду с великолепными диалогами и роликами в игре присутствует и так называемый "бумажный юмор". Во время обыска ящиков Кейт периодически находит всякие записки, личные письма, документы и тому подобное. Русский солдат жалуется, что больше не может есть щи (рецепт прилагается). Начальник просит заделать дырку в женском туалете. Некая Аня предлагает своему возлюбленному Сергею подсыпать в генератор сахар, дабы перелезть через электрическую ограду (своеобразная подсказка игроку), но вместе с тем опасается запалиться на проводах, как жена Юрия прошлым летом... Агент "Антолий" просит оплатить счет в \$573.000 и объясняет свои расходы: дом с видом на море (для создания легенды), "Шевроле" "Корвет Стингрей" (транспорт), 32-метровая яхта (на случай, если придется бежать из Штатов) и так далее. План американского вторжения на Киос: захватить военные базы, провести научные эксперименты с населением, снести все школы, построить везде "фаст-фуды" и отели. Голубая мечта советского генерала — возвести первый в мире коммунистический пятизвездочный отель... Маркетинговый отдел террористической организации (уже смешно) Evil Alliance



▲ Под пистолетом Кейт Арчер советские солдаты выделывают на снегу отчаянную предсмертную джигу.

регистрирует название очередной операции как торговую марку, но оказывается, что бренд уже занят... Продолжать можно до бесконечности. Юмор — это душа No One Live Forever. И здесь с игрой не могут тягаться даже избранные квесты LucasArts. Ну а тупорылому кривляке Остину Пауэрсу вообще лучше уволиться из разведки, хотя, судя по его последней зарплате, с этим он повременит.

## Monolith'ный дизайн

Кейт Арчер неотразима, остальные персонажи стараются не отставать. Дизайн уровней переводит чужую в положение лежа, *Unreal Tournament 2003* нервно покуривает в коридоре. В штаб-квартире UNITY не осталось ни одного острого угла. На индийских улочках вы не встретите текстур, изображающих балконы или окна. Арктическая база заставит пересмотреть отношение к эмоциям от *The Thing*. Смерч в Огайо прекрасен в своей разрушительной мощи, а подводную базу и вовсе можно порезать на открытки. Ода моделям оружия насыщена эпитетами, которых вы никогда не произносили даже в адрес любимой.

Со всей ответственностью заявляю: новый LithTech Jupiter System по качеству картинки превзошел последнюю версию технологии Unreal. Однако Monolith поленились приобрести известный физический движок Havok (задействованный в *Deus Ex 2*, *UT2003*, *U2*), и по этой части у игры проблемы. Солдаты, конечно, по лестницам скатываются, бутылки опрокидываются, но все это под воздействием заранее написанных скриптов. До *UT2003* далеко.

Современные игроки уже должны были привыкнуть, но я еще раз упомяну, что игра идет только на картах с поддержкой T&L. TNT2 и Voodoo 5 можно распиливать на фишки. Кстати, *NOLF 2* довольно сносно бежит и на GeForce 2, однако луч-

ше использовать рекомендованный Ti4200.

Музыка, как и раньше, достойна целого батальона восклицательных знаков. Обойдемся без них. Все здорово.



Ну, и напоследок немного дегтя — надо же объяснить, почему в рейтинге не стоит заслуженная, казалось бы, десятка. Можно сколь угодно долго смаковать прелести *NOLF 2*, но закрыть глаза на один чудовищный ее недостаток я не в силах — игра чересчур коротка. Раза в два или даже три короче первой части. Причина понятна — торопились. Настолько торопились, что без патча в игру не поиграешь — звука просто не будет! А ближе к концу встречается не один момент, когда ясно: вот делали-делали уровень, а потом будто собака укусила: понеслись куда-то вперед... Да и в хваленном блоке AI есть недоработки — например, охранники слышат звон опрокинутой бутылки даже сквозь стену. Ну а что вы хотите — такие игры за два года не делают. К тому же первый год разработка шла параллельно с завершением работ над *AvP2*... А ведь еще нужно показать всему свету прелести нового LithTech. Да, не все так просто в этом мире.

P.S. Самое примечательное в местном мультиплеере — до четырех человек могут отыгрывать в кооперативе пять специальных миссий, весьма удачно вписанных в сюжет одиночной игры. ■

## Дождались?

В *NOLF 2* есть все, за что мы полюбили первую часть — но с поправкой на более высокий уровень исполнения. Кейт Арчер раздает автографы, Лара Крофт хрюкает от зависти — оторваться от игры невозможно. Первый претендент на титул лучшего экшена года.

95% Оправданность ожиданий

### Геймплей

●●●●●●●●●● 10.0

### Графика

●●●●●●●●●● 10.0

### Звук и музыка

●●●●●●●●●● 10.0

### Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 10.0

### Новизна

●●●●●●●●●● 8.0

Рейтинг "Мани" 9.5





# ПОЛУНОЧНЫЙ ДРАЙВ



midnight<sup>東京中</sup>GT

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Media2000



Rage

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".  
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.





# Unreal Tournament

# 2003

Есть такая категория игр, отношение к которым заранее предрешиено. Если **Diablo** — значит, мегахит, если **Tomb Raider** или **Red Alert** — значит, попса. Никому не придет в голову переть против сложившегося народного мнения. **Unreal Tournament 2003** стал одним из самых ожидаемых проектов года еще до официального анонса. Я считал дни до релиза и проклинал разработчиков каждый раз, когда они переносили заветную дату. Я знал, что игра опять принесет за собой груды пользовательских дополнений. Я знал, что буду ее хвалить.

## Дайте мне UT. Нет, не этот

Что за странный метод привлекать внимание — «упускать» игральные альфа- и бета-версии игры

зadolго до ее релиза? В прошлом году это произошло с еще совсем сырым **Unreal 2**, в этом — с подсырым **UT2003**. Из-за этого сложилась достаточно забавная ситуация на нашем, российском рынке — он был завален пиратскими версиями игры задолго до ее выхода. Причем обложки всех компактв дисков пестрели надписями «окончательный», «финальный», а внутри лежали самые разные билды **UT2k3**. Тех, кто покупает игры в магазинах, в красивых коробках, это не затронуло, а многие несчастные были вынуждены отдавать последние кровные за очередной «на этот раз уж точно настоящий». К слову сказать, настоящий **UT2003** продается на трех дисках и имеет обозначение «build #2107».

## Позвоните родителям

Когда-то **Quake III Arena** и вышедший почти одновременно с ним **Unreal Tournament** явили миру но-

Жанр:	3D Action
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	Digital Extremes/Epic Games
Похожесть:	Unreal Tournament
Необходимо:	CPU 733 MHz, 128Mb, Riva TNT 2
Желательно:	CPU 1000 MHz, 256Mb, GeForce 4
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Три
Сайт игры:	www.unrealtournament2003.com

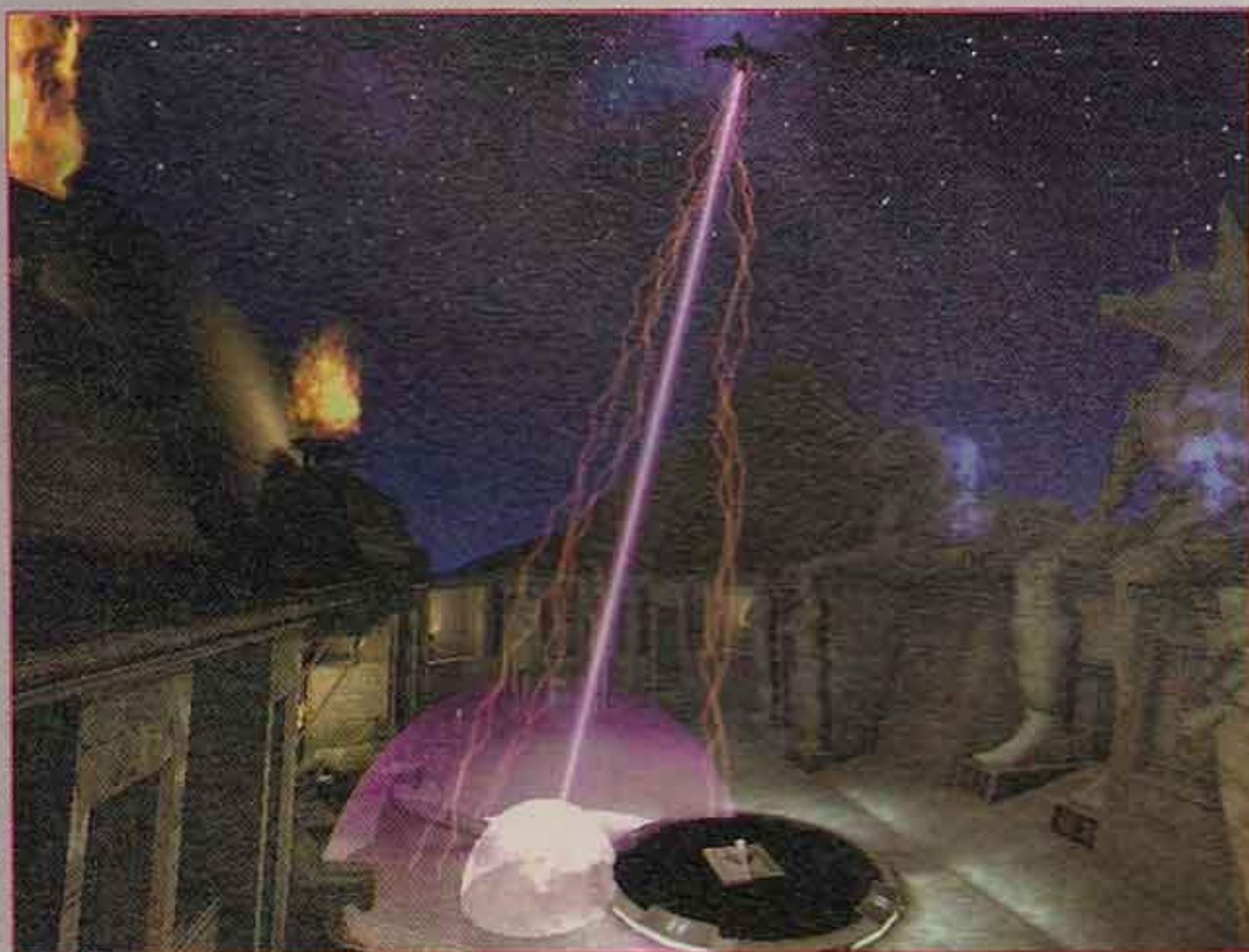
вый жанр — исключительно многопользовательский 3D Action. Сейчас компании-разработчики (id и Epic) вернулись к сингл-играм (**Doom 3** и **Unreal 2** соответственно), но Epic, дабы не терять золотой прииск, решила сообразить продолжение **UT**. Не пытаясь вытянуть два масштабных проекта одновременно, фирма поручила продолжение команде **Digital Extremes**. Вот их-то творение и находится сейчас под моим пытливым взглядом.

**UT2003** очень модно сравнивать с предшественником. Согласен, от этого не уйти, однако не стоит превращать рассказ об игре в простое перечисление сходств и отличий. Новый **UT** — самостоятельная игра, с предыдущей частью ее связывают только идея и вселенная. Поэтому глупо говорить, что **UT2k3** лучше или хуже. Он просто другой.

## Все происходит просто

Выделив игре 2,5 гигабайта места на винчестере (кошмар!) и проравшись через дебри новых менюшек, оказываемся собственно в бою. Что может быть сложного в многопользовательском 3D Action? Правильно, ничего. Собираем толпу побольше — и воюем каждый за

себя. При недостатке живых оппонентов их место с радостью займут компьютерные бойцы, в обиходе «боты». Переключаем головной мозг в режим standby и радуемся голубому небу, желтому солнцу и красному мясу. Это *Deathmatch*. Если надоест — можно попробовать командные виды игры. *Teamplay* — похож на предыдущий режим, только к понятию «враг» добавляется понятие «друг». Своих оберегаем, совместно отстреливаем врагов и зарабатываем командные очки, которые, кстати, принято называть «фрагами». *Capture the Flag* — знакомое с детства развлечение: таскать вражеские флаги к себе на базу и получать заслуженные очки. Пользуется, кстати, огромной и заслуженной популярностью у народа. *Bombing Run* — уже сложнее: надо хватать мячик, лежащий на нейтральной территории, и нести его на вражескую базу, дабы там забить в ворота и заработать очко. Почти футбол, только сочнее, кровавее и для кого-то интереснее. Тем, кому спорт неприятен в любом виде, предлагается режим *Double Domination*. Тут бегать много не надо, наоборот, необходимо стоять. Стоять насмерть. На карте есть две контрольные точки. Команда, которая захватывает обе и с бо-



▲ Хваленый Ion Cannon в действии.





▲ Товарищ явно недоволен тем, что мы отняли у него любимый мячик.



▲ Redeemer в действии. Одного выстрела хватит на всех.



▲ Красоток убивать, как водится, вдвойне приятно. Особенно когда они из оппозиционной команды.

ем удерживает их в течение 10 секунд, награждается очками. Разумеется, в командных режимах игры побеждают те, у кого очков больше.

Играть приятно. Управление чуткое, картинка четкая. Однако Unreal Tournament 2003 не собирается слепо копировать идеи предшественника. Digital Extremes решила обогатить геймплей собственными наворотами.

Во-первых, это двойной прыжок. Неплохое средство для ухода от ракет или просто красивых пируэтов в воздухе. Карты, разумеется, под него подстроены, поэтому с непривычки некоторые приступочки кажутся недостижимыми. Если же наловчиться — штука очень полезная, а временами даже способная решить судьбу игрока.

Второе нововведение — это адреналин. В правом верхнем углу экрана указан уровень содержания этого гормона в крови. Увеличить концентрацию адреналина можно, убивая противников, таская флаги или просто собирая препарат в капсулах. Как только показатель достигает максимального значения — 100, игрок может нажать комбинацию клавиш (например, четыре раза «вперед») и получить на небольшое время суперспособность (в нашем примере — повышенную огневую мощь). Хорошая идея, вот только я про адреналин в горячке боя все время забывал.

В-третьих, щит — замечательная находка. Стандартная единица, помимо того, что позволяет исполнять местный аналог Rocket Jump, может служить защитой своему владельцу. Если игрок держит кнопку альтерна-

тивной стрельбы нажатой, щит поглощает все попадающие в него снаряды, пока у него не закончится энергия.

Все задумки достаточно оригинальны и, в теории, должны очень разнообразить процесс отстрела супостатов, но их повсеместного использования пока как-то не наблюдается. Стоит надеяться, что это только вопрос привычки.

Говоря о разнообразии, нельзя не вспомнить о мутаторах. Для тех, кто не в курсе, объясню: мутатор — это мини-модификация, немножко изменяющая какой-нибудь элемент игры, например уменьшающая гравитацию (мутатор LowGrav) или добавляющая игрокам регенерацию здоровья (мутатор Regeneration). Основная фишка мутаторов — возможность их комбинирования. В результате смелых генетических экспериментов можно получить кардинальное изменение геймплея.

Самыми интересными из комплектов мутаторов мне показались Vampire и Link gun Medic. Первый стимулирует геноцид вражин, добавляя игроку здоровье в количестве, эквивалентном нанесенным противнику повреждениям. Забавно использовать Vampire в дуэлях — здоровье переходит то к одному участнику схватки, то к другому. А Link gun Medic позволяет лечить лучом Link Gun напарников по команде.

Должен заметить, однако, что практически все мутаторы разработчики позаимствовали у гениев-одиночек или команд, создававших модификации для первого UT. Это не хорошо и не плохо — просто факт к сведению. В Digital Extremes четко осознают, что бессмысленно изобретать велосипед, когда на нем давно ездит все прогрессивное человечество. Максимум, что стоит сделать, — это подкачать шины.

### Учите матчасть!

Арсенал бойцов представлен чуть измененным набором оружия из первой части UT. Shield Cannon (уже упомянутый мною) и Assault Rifle выдаются на старте. Shock Rifle, Link Gun (бывший Pulse Gun), Bio-Rifle, Minigun, Flak Cannon, Rocket Launcher практически без изменений перекочевали в UT2003 из предшественника. Lighting Gun — местная снайперка, довольно бестолковая, в общем-то. Желающие могут посмотреть рубрику «В центре внимания» четырехномерной давности, где принципы работы этих стволов были мною подробно рассмотрены, а нежелающие разберутся по ходу дела. Сделаю исключение только для Ion Cannon. Напомним, это оружие размещено на спутнике, вернее на спутниках, порядком невысоко над картами (как они там держатся?). Игроки подбирают жареного TAG. Laser и с его помощью точечно наносят урон на карте. Через не-



сколько мгновений со спутника туда ударяет ионный луч, и все несчастные, попавшие в радиус его действия, без проволок отправляются на респаун. Честно говоря, наслушавшись обещаний разработчиков, я ожидал от этой пушки большего. Наводится она долго, в помещениях, разумеется, не работает, да и радиус поражения маловат. Вероятно, так сделано в угоду балансу. С ним, кстати, все в порядке — доминирующих или откровенно слабых стилей я не заметил.

Уровней в UT2003 очень много. На поверхностное знакомство с ними со всеми у меня ушло несколько дней. И, к несчастью, среди них (особенно среди арен для DM) хватает очень средненьких, неинтересных карт, выезжающих исключительно за счет оформления. Для беготни стадом, в общем-то, сойдет, а вот любители осмысленных дуэлей наверняка почувствуют себя обделенными. Будем надеяться, что народные умельцы разберутся с обновленным UnrealED (о нем чуть ниже), и нехватка качественных дуэльных уровней будет быстро восполнена.

### Посторонись, кинематограф!

О графике в новом UT уже сказано немало, но все равно удержаться от еще одной хвалебной оды в адрес разработчиков просто невозможно. Unreal Engine наконец-то избавился от своей главной проблемы — нелюбви к большому количеству полигонов в кадре. Я очень внимательно осматривал игровые арены, и от комнаты к комнате мои глаза открывались все шире и шире. Как дизайнерам Digital Extremes удалось добиться такой сногшибательной детализации? Вы не найдете в игре двух похожих комнат. Мониторы, работающие механизмы, трубы, бочки, ящики. Деревья, живая зеленая трава, вода — она колышется при попадании из Flak Cannon. В какой игре вы еще видели настоящий лес? Не кучку деревьев, наспех сбитых из двух полигонов крест-накрест, а настоящий лес с огромными вековыми елями? Свет, идущий от множества разноцветных лампочек. Туман всех цветов и оттенков, знаменитое небо Unreal, здесь ставшее еще краше.

Анимация персонажей — еще пять баллов к оценке мастерства разработчиков. При просмотре вступительного скриптового ролика, где показывают толпу фанатов, яростно болеющих за любимых бойцов, кажется, что это сделанный в 3D MAX фильм, а не движок игры. Гибкость персонажей, плавность движений в сочетании с великолепным качеством моделей заставляют верить, что недалек тот час, когда скриншот из игры и кадр из фильма будет невозможно различить.

В плане звука разработчики также в грязь лицом не ударили. Unreal

Tournament 2003 — одна из первых игр, звуковой движок которой поддерживает новомодный EAX Advanced HD. Его реализация стоит того, чтобы в самое ближайшее время прикупить себе Sound Blaster Audigy.

Музыка неплохая. Не более. Уши не режет, фон для игры создает, но до бешеных драйвовых композиций из первого UT ей как до неба.

Порадовало то, что обещания Digital Extremes как следует заняться оптимизацией игры оказались не пустыми словами. Скорость работы финальной версии UT2k3 заметно выросла относительно демки. Конечно, заверения разработчиков о возможности запуска игры на Celeron 450 + Voodoo 3, скажем так, несколько преувеличены, но на машине, удовлетворяющей минимальным системным требованиям, играть вполне возможно. А на уже достаточно доступной комбинации Athlon XP + GeForce3 игра бежит очень бодро (особенно если не борзеть с настройками качества).

### Молодым дарованиям на заметку

Многие аналитики сходятся во мнении, что успех первой части Unreal Tournament связан с огромным потоком народного творчества — карт, моделей, полновесных модификаций. Поэтому для продления жизни UT2003 разработчики решили максимально облегчить труд креативистов. Были написаны букваль-

но придадут уровням такой бесподобный вид, изготавливаются в 3D Max. Понимаете проблему? Уровни подготовки, необходимые для работы в UnrealEd и в высокоуровневых редакторах, — величины несравнимые. Поэтому доля хороших левел-дизайнеров сильно упадет. Однако тем, кто не боится трудностей и хочет делать по-настоящему красивые карты, Digital Extremes идет навстречу. На третьем компакт-диске из комплекта поставки UT2003 есть аналог 3D Max — программа Maya (learning edition), плюс горы учебников по ней.

### Новое поколение выбирает... CPL

Под занавес хочется затронуть еще один важный аспект появления UT2003. Я говорю о киберспорте. Разработчики из всех сил стараются показать, что не игру делают, а создают новый вид спорта. Переименование UT2 в UT2003, одиночный режим игры, здорово напоминающий менеджмент какой-нибудь фут-

больной команды. В общем-то, киберспортсмены неплохо приняли новичка и анонсировали несколько чемпионатов с солидными призовыми фондами. Вроде как дело пошло. Однако мне кажется, что в самое ближайшее время нас ждут кучи патчей и официальных дополнений. Дело в том, что в киберспорте не нужна красивая картинка. Не требуется стая мутаторов и бескрайний спектр игровых режимов (вы знаете какие-нибудь более-менее серьезные чемпионаты по CTF или Domination?). Нужно идеальное управление, отсутствие тормозов, разная отвлекающая красота. Ну, мы хорошо сбалансированные и темпленные карты. Первые в UT2003 уже есть. Второе, если закупиться машиной помощнее и конечно же следует покопаться в настройках, тоже. С картами пока напряженно. Но работы в этом направлении дутся, скоро должен появиться UT2003 Tmp map pack — набор уровней для профессиональных игроков, призванный решить проблему и поставить UT2003 на одну ступень со старичками Quake III Arena и Unreal Tournament. Следите за новостями рубрики "Deathmatch", где UT2003 отныне — полноправный гость банкета.

### Unreal Tournament

2003 — удавшаяся игра. Наивно было бы ожидать какой-то революции. Ее и не произошло. Мы видим развитие идей предшественника. Многие фанаты предыдущей части игры будут недовольны — но вспомните: когда вышел Quake III, многие тоже сперва ругались, потом привыкли. Не в которое время конкуренция между UT2003 и его старшим братом будет существовать, но постепенно она сойдет на нет, и старичок UT сойдет с дистанции, уступая дорогу молодежи.

### Дождались?

Красивейшая игра современности и новый полигон большого и малого киберспорта. Digital Extremes сделали то, что от них требовалось. Хотите быть может, и не совсем то, чего вы хотели.

80% Оправданность ожиданий

### Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

### Графика

●●●●●●●●●● 10.0

### Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

### Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 10.0

### Новизна

●●●●●●●●●● 5.0

Рейтинг "Маниа" 9.0



▲ Двое на одного. Боты это любят. Очень.

но тома документации, затрагивающей, наверное, все вопросы, так или иначе связанные с моделированием/программированием/мэп-дизайном. Но если с первыми двумя пунктами ситуация со времен UT изменилась несильно, то принципы создания карт стали совсем иными. Весь процесс теперь замешан на использовании Static Mesh — моделей, созданных в более мощных редакторах, нежели UnrealEd. Все эти лампочки, кусты и ящики, которые

больной команды. В общем-то, киберспортсмены неплохо приняли новичка и анонсировали несколько чемпионатов с солидными призовыми фондами. Вроде как дело пошло. Однако мне кажется, что в самое ближайшее время нас ждут кучи патчей и официальных дополнений.

Дело в том, что в киберспорте не нужна красивая картинка. Не требуется стая мутаторов и бескрайний спектр игровых режимов (вы знаете какие-нибудь более-менее серьезные чемпионаты по CTF или Domination?). Нужно идеальное управление, отсутствие тормозов, разная отвлекающая красота. Ну, мы хорошо сбалансированные и темпленные карты. Первые в UT2003 уже есть. Второе, если закупиться машиной помощнее и конечно же следует покопаться в настройках, тоже. С картами пока напряженно. Но работы в этом направлении дутся, скоро должен появиться UT2003 Tmp map pack — набор уровней для профессиональных игроков, призванный решить проблему и поставить UT2003 на одну ступень со старичками Quake III Arena и Unreal Tournament. Следите за новостями рубрики "Deathmatch", где UT2003 отныне — полноправный гость банкета.



# ДЕНЬ ПОБЕДЫ



paradox  
entertainment  
www.paradoxplaza.com



ОТ МОСКВЫ  
ДО БЕРЛИНА.

15.11.2002





Андрей Александров (alexandrov@igromania.ru)

# Battlefield

## 1942



В рассказе Александра Покровского "Секретное оружие" лейтенант Саня и минер Петя планировали разделить корову на две половины с помощью нескольких килограммов взрывчатки. Battlefield 1942 сотворила нечто подобное с моим сознанием. Одна половина очень хотела игру ругать, а другая — совершать прямо противоположное, то есть хвалить. Поскольку зело двойственное создается впечатление.

Усилиями спецгруппы медиков разбежавшееся сознание удалось воссоединить, заставить прийти к консенсусу и выработать общее мнение. Оно-то и будет озвучено в конце статьи. А пока — выслушайте обе стороны.

### Бессюжетица

Итак, Battlefield 1942. Угроза свободному и рабочему времени геймеров. Экшен в антураже Второй мировой. Игра, которую ждали. И от которой многого ожидали.

Жанр:	Action
Разработчик:	Digital Illusions
Издатель:	Electronic Arts
Издатель в России:	Софт Клаб
Похожесть:	Unreal Tournament, Team Fortress
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	<a href="http://www.ea.com/eagames/official/battlefield1942/home.jsp">www.ea.com/eagames/official/battlefield1942/home.jsp</a>

Идея, положенная в основу игры, напоминает режим Domination из Unreal Tournament. В Battlefield 1942 имеются две стороны — Союзники (Allied, в них входят Россия, Англия и США) и страны Оси (Axis: Германия и Япония). Карты, где сражаются команды вышеуказанных сторон, по структуре похожи на карты из Domination: те же самые позиции, которые нужно захватывать и удерживать. Удерживающая больше позиций команда получает преимущества — как тактические (захваченная позиция по совместительству является респауном), так и по оружию и боеприпасам, которые

ми обильно насыщены многие позиции. Каждая команда начинает игру с определенным количеством билетов (tickets), а также как минимум с одной позицией (на каждом уровне есть две особые — "тыловые" — позиции, которые не могут быть захвачены противоположными сторонами). Дальше начинается выяснение территориальных отношений с помощью стрелкового оружия, тяжелой бронетехники и разноцветных флагов, вздымаемых над захваченными высотами и строениями. Следствием вышеописанных действий является стремительное сокращение принадлежащих командам билетов.

Уменьшение их количества, в зависимости от установленных на карте правил, происходит либо в качестве компенсации за респаун боевых товарищей, либо когда противник контролирует более половины захваченных позиций. Полное обнуление билетов у одной из команд ведет к поражению.

Вот на такой оригинальной системе основывается геймплей Battlefield 1942. В мультиплеере этот принцип известен давно — со времен, как я уже сказал, Unreal Tournament, да и в сингл он был перенесен там же. Правда, в UT сингл был штукой глубоко вторичной. А вот Battlefield 1942 позиционируется как игра, интересная в равной мере и обладателям локальной сети на полтора десятка человек с мощным Интернет-каналом, и тем несчастным, кто все еще выходит в Сеть с помощью нутужно кряхтящего модема. Первые, естественно, давно привык-



▲ Прикрываясь танковой броней, идем брать вражескую позицию.



▲ А вот и "Студебеккер" Таранова! Расчищает залпами "Катюши" мост, по которому должны пройти однополчане.



ли получать наслаждение от мультиплеера, вторым же куда больше нравятся прохождение сингла. И эти вторые, скорей всего, будут разочарованы — за пунктом Campaign главного меню скрывается, пожалуй, самая слабая часть игры. Помните кампанию Operation Flashpoint? Как она цепко хватала могучими лапами зазевавшегося геймера и крепко держала его на протяжении сорока с лишним миссий, а потом еще и ловко передавала бедолагу по эстафете в стальные щупальца Red Hammer и Resistance? Эти кампании обладали одной замечательной чертой: их прохождение было *мотивировано*. Интересный сюжет, яркие, запоминающиеся персонажи — и вот уже геймер, надежно припаянный к мыши и клавиатуре, пропускает свидание с девушкой, пиво с друзьями, сон, пиво с друзьями, занятия в институте, пиво с друзьями, работу, пиво с... И так далее, вплоть до завершения кампании или взрыва на местной подстанции. Так вот, усаживаясь за Battlefield 1942, можете быть спокойны, — ни сон, ни институт, ни ритуальное пиво вы не пропустите по причине того, что пагубное влияние мотивации здесь напрочь отсутствует. Кампания в Battlefield 1942 — это претендующие лишь на роль разминки перед сетевыми баталиями забеги с ботами, имитирующие наиболее известные операции второй мировой. Неудобные миссии можно проигрывать, но после пары поражений компьютер безапелляционно заявит, что кампания провалена. Единого сюжета нет. Есть только коротенькие брифинги, за которыми можно сократить время загрузки. Бегающие своей по карте Петруша Герасимов, Дуглас Мак-Дугал, Майкл Булл, а также некто с именем Player похожи скорее не на героев, а на пушечное мясо, призванное многократно погибать под пулями и возрождаться на респаунах. Завершает избивание режим Instant Mission, позволяющий сыграть любую миссию, не утомляя себя последовательным прохождением предыдущих.

А вот сами миссии очень даже ничего. Карты проработаны на удивление грамотно: неприступные оборонительные позиции, системы окопов, тайные лазейки в тыл, снайперские лежки...

Впрочем, про это и ж е .



Приплюсовываем ко всему пять классов персонажей и возможность использовать разнообразную военную технику — получаем на выходе весьма и весьма широкие возможности для тактической игры.

### Пивовар Таранов, его друзья и его "Студебеккер"

Итак, в Battlefield 1942 можно быть скаутом, пехотинцем, гранатометчиком, медиком и инженером. Предназначение первых трех классов можно понять и без объяснений. Медик обладает более слабым, чем пехотинец, вооружением, зато может лечить себя и своих товарищей. Инженер умеет чинить любую военную технику и, кроме того, наделен талантами подрывника.

Любой боец умеет использовать военную технику, которая щедрой картодельческой рукой разбросана по большинству позиций на картах. Всего в игре аж тридцать пять видов урчащих двигателями, лязгающих гусеницами и плюющих огнем смертоносных машин. Местный парк укомплектован намного лучше, чем даже в Operation Flashpoint! Практически на каждой карте обязательно есть джип, бронетранспортер, пара танков, самоходная артиллерийская установка и самолеты. Во время морских миссий ко всему этому добру добавляется береговая артиллерия, вооруженные торпедами самолеты и плавсредства различного калибра — от подлодки до авианосца.

Модель управления упрощена до предела. Т-34 покорно слушается одного человека вместо положенных по инструкции четырех. Перемещения наземной техники в пространстве не так ужасны, как в Operation Flashpoint — на горки танчики-броневички лазают не умеют, по ухабам движутся с недовольством и, потакая ошибкам водителя, легко заваливаются на бок. А вот стрельба из танковых пушек поначалу шокирует — вылетевший из дула снаряд поступает в распоряжение местной баллистической модели, которая, наплевав на все учебники физики, начинает клонить набитую толлом болванку к земле, не дав пролететь прямо даже маленького отрезка пространства. В итоге уже во время стрельбы по объектам на расстоянии более пятидесяти метров приходится брать выше цели.

Еще хуже дела обстоят у самолетов. Им простота управления и летной модели явно пошла в минус. Если в тех же WWII Fighters и "Ил-2" требовалось четко освоить управление, чтобы вытворять в воздухе чудеса, то здесь... Battlefield 1942 с самолетами на че-

тырех с половиной кнопках и мыши, да еще при полном отсутствии приборов, не требует учить управление — к нему надо *приспосабливаться*. И даже после завершения этого мучительного процесса на высокий класс в воздухе можете не рассчитывать. Не разбились — хорошо. Сумели подбить какую-то цель — еще лучше.

В принципе, практически все вольности игровой физики можно списать на то, что Battlefield 1942 даже в самых смелых мечтах не мнила себя варгеймом. Аркада — она и во время второй мировой не превратится в сим. Но некоторые недоработки не лезут ни в какие ворота. Местами это бесит — например, когда при бомбометании из пикирования самолет банально подрывается на собственных бомбах. Местами веселит — когда вражеский пехотинец, которого вы только что нагнали на своем грозном "Тигре", вместо того, чтобы покорно намотаться на гусеницы, нагло едет на лобовой броне. Местами позволяет вытворять архизабавные трюки: я минут десять медиком летал на крыле японского "Зеро". Потом прыгнул с небольшой высоты на базу,



подлечился — и побежал дальше! Это, сами понимаете, из разряда фантастики, причем далеко не научной.

### Мичуринскими тропами

Приняв за основу игры подобную систему, разработчики автоматически удалились от исторического правдоподобия. Поэтому многие эротические фантазии вроде Курской дуги, которую лениво скребут гусеницами шесть танков на две команды, или пустынного (!) пляжа Омаха, — легко простить. А вот что трудно — так это реализацию военной техники, где неточностей как ошибок в диктанте школяра-скинхеда. Возьмем, например, вооружение советской армии.



▲ При поддержке с воздуха японцы стремительно продвигаются вглубь острова..



▲ Пересекаем мост. Только бы не жадничать с воздуха!



Что за странный такой пистолет-пулемет — МР-18? Больше всего данный образчик похож на английский "Стэн", который вполне мог поставиться в СССР по ленд-лизу. Вместе с кольтами, базуками и Вэг 1918... Создается впечатление, что за Сталинград, Курск, Харьков и Берлин бились, к примеру, американцы. Ан нет — красные флаги над респаунами и не менее красные звезды над техникой убеждают нас в обратном. Так за что же так обидели с техникой? Какие базуки у Советов в начале 40-х? Где бородатые мужики в ушанках со связками гранат и бутылками зажигательной смеси? Где винтовки Мосина и автоматы ППШ, я вас спрашиваю? Нету... Впрочем, обидели не только русских — самураи в игре щеголяют с StG44, которых даже немцы почти не видели.

Далее — модели техники. Подходим к "Студебеккеру", на который взгромодили гвардейский миномет "Катюша", и считаем направляющие для пуска ракет. Один, два, три... шесть. А где еще две? Наверное, прапорщик Наливайко отпилил, чтоб продать немецким шпионам.

Но самый ужасный ужас я встретил в Сталинграде — в виде двух танков Т-34-85, весело ожидавших меня на респауне. Приветствуем вас, дорогие гости из будущего! Как там дела, в конце 44-го года, когда вас должны были поставить в армию? У нас, на рубеже 42-го и 43-го годов, если честно, так себе. Вот, Сталинград отстоять пытаемся. Ой, а что это там у вас на башне такое, чертежам не соответствующее? Пулемет зенитный? Это что, доработка фронтовых самоделкиных? А как вы тогда объясните тот факт, что танки этой модификации буйными стадами носятся по Курску, Харькову и Берлину? А можно посмотреть поближе, устройство изучить? Ой! Так это же... это же... MG42 германский! Да на советском танке!

Воистину, чудеса гибридизации!

### Завод ойных тиков

Такую надпись мне недавно посчастливилось лицезреть из окна затертых в пробке "Жигулей". Естественно, в названии были

и другие буквы, но они предательски запрятались за деревьями. Над тем, что в результате получилось, я долго и искренне гоготал. А потом детище волжского автозавода наконец-то сдвинулось, выставив на обозрение надпись во всей своей серьезности — "завод многослойных пластиков". От великого до смешного один шаг, да.

А мы сейчас сделаем подобный финт с игрой.

Для начала сменим в настройках количество бойцов с 75% на 150% или, еще лучше, на 200%. В результате на поле боя сражается уже не по шесть человек в команде, а по полтора десятка. Это делает игровую действительность похожей на кадры военной хроники. Солдаты с энтузиазмом расцвечивают вверенный им участок местности, массивные туши танков разгоняют пехоту по укрытиям. Залп поддерживающих пехоту кораблей в буквальном смысле слова закапывает в землю небольшое подразделение противника. Наверху тем временем делят воздушное господство. Сторона, получившая при дележке больший кусок, тут же направляет свои торпедоносцы на вражеский авианосец, и он, подбитый, начинает под рев сирены крениться на бок. По палубе к спасательным шлюпкам бежит команда... Красота!

Карты восхитительны. Market Garden, например, повторяет антураж фильма A Bridge Too Far. Так же прыгаем с парашютом, стараемся захватить и удержать мост, заодно подтянув танки из тыла. Штурм острова Иводзима, когда с моря американский линкор обрабатывает берег пятью стволами главного калибра, не разбирая своих и чужих. Или Берлин, который на радость историкам берут все же русские. Или... Впрочем, лучше сами посмотрите — незабываемые впечатления гарантированы.

Если, конечно, не придут боты, способные ополить самую удачную миссию. Нет, не поймите меня неправильно — местами эти товарищи очень даже сообразительны. Но сообразительность легко сменяется приступами дремучей тупости. Зарисовка номер один. По дороге не спеша едет танк. Следом за ним бегут три товарища, которые с усердием занимаются общественно-полезным делом. А именно: по очереди запрыгивают на броню у зенитного пулемета, несколько секунд вертят дулом и слезают, чтоб уступить место следующему. И так много раз. Зарисовка номер два. Подъезжаю на "Тигре" к мосту. Навстречу, в сопровождении пехоты, гуськом едут два танка. Первый — точно такой же "Тигр", как и у меня. Значит, согласно логике, и второй — наш. Однако логика тут и не ночевала: меткий залп оставляет от моего танка дымящийся остов, мимо которого сначала проезжает родной немецкий танк в сопровождении родной же пехоты,



▲ Затяжная танковая дуэль на улицах Сталинграда.

а потом — английский "Шерман". Вот такие вот комиксы Репина.

Так что играйте в мультиплеер, господа. После пары дней сетевых разборок осознаешь — вот она, бушующая стихия войны! На замысловатых, с обширными возможностями для тактического маневра картах игра с живыми оппонентами доставляет подлинное удовольствие и, как это сейчас говорят, "отрыв". Если, конечно, не заморачиваться на логических промахах, несовершенстве физической модели и общей аркадности происходящего. Но радость мультиплеера следует познавать только при наличии хорошего коннекта (на позавчерашние модемы у местного сетевого кода аллергия) и только с достойными оппонентами. Battlefield 1942 не терпит новобранцев — тут вам не Unreal Tournament с его "красной" и "синей" командами. Тут все зеленые — и свои, и чужие. При подобном раскладе ваш тиммейт с мозгами Буратино способен учинить в своем тылу кучу неприятностей. А поскольку на игровых серверах таких — подавляющее большинство, следует относиться к подбору коллег по игре с особой тщательностью.

### Зер гут?

Графический движок соответствует последним стандартам. Деревья, согласно новой моде, колышутся на ветру, катки в ходовой части танков занимают положение, соответствующее рельефу местности. Модели техники, несмотря на некоторую вольность трактовки, сделаны с душой, и отличить "Тигр" от "Шермана" не составит никакого труда.

А вот чего движку катастрофически не хватает — так это интерактивности. Местные дома заставили бы удивиться от зависти Растрелли — построены на века и не рушатся даже от прямого попадания фугаса. Проезжающие по мосту танки можно подрывать в любых количествах, но вот поднять на воздух сам мост, увы, нельзя. Про исполнение мечты детства — лесоповал верхом на танке — я даже и не заикаюсь.

И звук разочаровывает — танки вместо того чтобы громко лязгать траками, распугивая ботов и фауну, всего лишь скромно жужжат двигателями. При стрельбе из зенитного пулемета иногда пропадает звук — ствол дергается, пули летят, самолеты падают, оставляя на памяти небу роскошный черный шлейф, а звука нет (впрочем, это баг и это доктору. В смысле, патчем можно вылечить). Зато не схлтурили на озвучке солдат — представители каждого этноса говорят на подобном им языке, причем говорят чисто, без всяких там криво-китайских акцентов.

+++

А еще у солдат очень живые и выразительные лица — самые живые из всех когда-либо посещавших мой монитор. Жаль только, в пылу боя обычно не успеваешь в них всмотреться. ■

### Дождались?

Перепаханное снарядами поле битвы ждет поклонников лихого мультиплеера и по совместительству фанатов Второй мировой. Вход зубрам войны в стиле Flashpoint разрешен только в дни отпусков.

85% Оправданность ожиданий

#### Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

#### Графика

●●●●●●●●●● 9.0

#### Звук и музыка

●●●●●●●●●● 7.0

#### Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

#### Новизна

●●●●●●●●●● 7.0

Рейтинг "Манн" 8.0





# МИКРО

# КОММАНДОС



*My 7*

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [sales@media2000.ru](mailto:sales@media2000.ru). Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [zakaz-cd@media2000.ru](mailto:zakaz-cd@media2000.ru). Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: [support@media2000.ru](mailto:support@media2000.ru).

Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

ИЗДАТЕЛЬСТВО  
**Media2000**

**НОВЫЙ  
ДИСК**  
[www.nd.ru](http://www.nd.ru)

**Monte Cristo**

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".  
© 2002 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Developed by Monte Cristo. All rights reserved. All other trademarks and logos are property of their respective owners.





Пятнистая Рысавка (rysiavka@igromania.ru)

# Divine Divinity

Larian Studios ваяла Divine Divinity долго. Очень долго. Шесть лет работы, четыре смены названия (увольте: перечислять не буду), неоднократное перенесение сроков релиза — обычно игры после такого не выживают. Но наша RPG мечты благополучно получила аттестат зрелости. Честно говоря, многого от игры я не ждала. Ну, hack'n'slash, на вид — клон Diablo.

Только это оказался очень необычный "клон". И даже не клон вовсе — за счет присутствия ряда весьма оригинальных черт, которые никаким "Диаблом" и не снились.

## Неподдельное божество

Ривеллон — так называется этот мир с многовековой историей. Семь добрых или грозных богов, хранившие или угнетавшие семь живущих в этом мире рас, давно стали легендой. Но один из них — Лорд Хаоса, дважды терпевший поражение

в прошлом — жаждет возродиться вновь. И помочь ему в этом должен орден черных колдунов Black Ring. Правда, есть в Ривеллоне и другая сила — Консульский совет Семерых, представляющий семь рас этого мира — людей, эльфов, dwarфов, импов, орков, ящеров и волшебников. Вот только этот совет не собирался уже шесть столетий, и за это время из всей семерки дееспособным остался лишь один старый волшебник Зандалор.

Заговор Черного Круга поверг Ривеллон в пучину войн и несчастий. Сначала неожиданно скончался старый герцог Ферол — якобы от сердечного приступа, случившегося на охоте. Герцогство перешло к его сыну — юному Янусу, который тут же объявил себя Святым избранником (Divine One) — героем из старинного пророчества, призванного спасти семь рас в трудные времена. Но дела шли все хуже и хуже. Орки напали на поселения людей, выжигая целые деревни. Собранные фермерами зерно портилось в амбарах по непонятным причинам. К отрав-

<b>Жанр:</b>	Action-RPG
<b>Разработчик:</b>	Larian Studios
<b>Издатель:</b>	CDV Software
<b>Похожесть:</b>	Diablo, Baldur's Gate, Ultima 7
<b>Необходимо:</b>	CPU 500MHz, 128Mb, 16Mb video
<b>Желательно:</b>	CPU 800MHz, 256Mb, 64Mb video
<b>Мультиплеер:</b>	Нет
<b>Количество CD:</b>	Три
<b>Сайт игры:</b>	<a href="http://www.larian.com/site/english/divinity/divinity.html">www.larian.com/site/english/divinity/divinity.html</a>

ленному урожаю добавилась новая напасть — в Ривертауне началась эпидемия чумы. В городе Вердистусе одна за другой стали пропадать молодые девушки, а потом их обескровленные трупы находили в разных местах. Власть имущие — знать и богатое купечество — погрязли в коррупции и оказались неспособны исправить положение. И вдобавок ко всему эльфы и гномы затеяли междоусобную войну.

Спасти Ривеллон суждено истинному Divine One. Но стать им может не каждый, для этого надо быть Отмеченным судьбой (Marked One). В Ривеллоне нашлось всего три кандидатуры на роль спасителя... Одна из них, конечно же, ваша.

События раскручиваются постепенно — сначала вас ждет исследование огромного подземелья в поисках источника безумия и излечения главы поселения целителей, затем поход на юг, в Ривертаун, где свирепствует чума. По пути вы познакомитесь с Зандалором, и будет много-много других встреч, забавных и трагических событий, битв с врагами. Вы будете вести детективные расследования и участвовать в боевых операциях, охотиться в темных лесах и искать сокровища, спрятанные на краю мира...

Пройдет немало времени, прежде чем станет ясно, в чем корень зла. В подземельях резиденции герцогов Ферол — замке Громовой Кулак — хранился артефакт древних времен, несущий в себе частичку ду-

ши Лорда Хаоса. Это Меч Лжи. Каким-то образом юный Янус пробрался в сокровищницу и взял меч. Но не слабовольный подросток стал хозяином грозного оружия, а Меч сделал его своим слугой, подчинив и развратив неустойчивую душу наследника. Вскоре от отравленного дротика погиб старый герцог, и Янус воссел на отцовском троне. Но это лишь одна ветвь глобального заговора...

Думаю, вы уже поняли, что проработанный разноплановый сюжет с неожиданными поворотами, сюрпризами и боковыми линиями — одна из сильных сторон игры, от которой в итоге оказывается невозможно оторваться.

## Подарки судьбы

Первое подземелье навеяло счастливые воспоминания о Diablo. Пять уровней темных коридоров, по которым бродят скелеты, костяные лучники и гномы, украшены сундуками и раскиданными по углам топорами. Сюрпризов хватает. Есть приятные: например, женская статуя на первом уровне, которая со словами "Ты предал меня при жизни, так не предавай этого героя!" посылает на подмогу неокрепшему персонажу зомби. Есть неприятные: гномы складывают взрывающиеся под ногами яйца, как и было обещано. Зато отыскав или купив такие яйца или скорпионьи ловушки и обладая навыками минера, вы сами можете устраивать сюрпризы врагам. Време



▲ В игре более 300 NPC. Даже если предмета для разговора нет, можно с удовольствием выслушать из чужих уст историю своих подвигов.



нами встречаются боссы покрупнее: на фоне стандартного скелета ценной 152 очка паук, за которого дают 4000 экспы, смотрится впечатляюще! Бывают массовки в духе боя при Бородине, где вашему юному герою отведена роль Шевардинского редута, который штурмуют все, кому не лень.

Игра весьма динамична. Одним из авторских принципов было то, что каждые несколько минут должно что-то случаться. На деле "что-то" происходит еще чаще. Набегают и встают прямо из земли монстры, в кустах и темных углах отыскиваются сундуки с сокровищами, запускаются десятки скриптовых сцен. За каждым деянием следует воздаяние — будьте уверены, если вы спасли ребенка от вампира, рано или поздно на вас набегит его мамаша со слезами благодарности. И наоборот: стоит вам прирезать свинью в амбаре, как владелец оной впадет в неистовую ярость и, чего доброго, может помереть от инфаркта. Наказуемо и воровство... Однако есть, есть способы. К примеру, встретили вы уличного поэта. Если дать ему десять монеток, он начнет декламировать стихи. А из соседней лавки с криками "браво!" выскочит торговец магическими принадлежностями. И если вы уж не совсем упертый lawful good, то грех не воспользоваться случаем, чтобы прихватить в опустевшей лавке несколько полезных вещей — например, дорогую и редкую книгу, обучающую заклинанию невидимости.

Вас постоянно находят разные сюрпризы и сюрпризики. Скажем, колодец желаний, который дает деньги, очки опыта или поднимает одну из характеристик. Или тайник с кучей контрабандного спиртного у дороги. Или куча камней за поселением гномов, покопавшись в которой, можно найти гигантский меч! Получить экспу можно за самые неожиданные действия. Например, за ночь, которую героиня провела в публичном доме на необъятной кровати под красным фонарем...

К середине игры герой нацепляет побочных квестов больше, чем собака репейников после прогулки по зарослям лопуха. Триста имеющихся в игре NPC сумеют об этом позаботиться!

У некоторых квестов есть несколько возможных исходов, и не сразу удастся найти верное решение. Так, на подходе к Темному Лесу к вам обратится эльфийский мальчик: на его дом напали бандиты, и его мама и папа попали в плен. Лопанетесь в лоб — бандитов вы перебьете, но ребенок станет сиротой. Лучше обойти дом сзади, найти ключ от задней двери, открыть ее, выпустить эльфов и уж потом учинить расправу. Частенько приходится выступать судьей в сложных ситуациях. Один солдат изуродовал другого,

выбив тому глаз, но оказывается, что тот, прикинувшись другом, соблазнил жену первого. Кто прав? Решать вам.

Сюжет иногда отступает, напоминая о себе только списком заданий в журнале. А иногда он берет в стальные тиски и просто тащит за собой. Например, завоевав известность успешными рейдами против орков, герой получает приглашение в замок Громовой Кулак на аудиенцию к герцогу. Казалось бы, пустяшное дело в цивилизованном безопасном месте. Я двинула туда, не пополнив запас лечебных пузырьков, и была строго наказана. Сначала герцог — противный недоросль с грубыми замашками — назначает героя *Лордом-Защитником* своей персоны и запрещает выходить из замка, заваливая дурацкими поручениями типа найти кошку, принести букет, разыскать плюшевого мишку. А потом, когда после отражения орочьей атаки вас таки выгоняют, вы сразу же попадаете в заточение к ведьме Илоне. И выбираться из казематов придется по запутанным подземельям, набитым нечистью. Так что держите ушки на макушке, а дорожную аптечку в порядке — иначе намучаетесь или будете вынуждены переигрывать.

### Соло для одного героя

Генерация персонажа — довольно простой процесс. Выбираете из шести кандидатур на роль героя: три девушки и три мужчины человеческой расы представляют различные пути развития — маг, воин или бродяга (survivor; по смыслу — ближе всего к известному классу rogue). От выбора профессии зависят только первоначальное распределение очков да "врожденная" спецспособность. Бродяга крадет, а воин раскидывает врагов мощным круговым ударом. В дальнейшем вы сможете развивать любой из 96 скиллов независимо от класса — воин без проблем учит магию, а маг как орешки щелкает замки и стреляет из лука. Хотя, понятное дело, успеха в магии он достигнет куда скорее — равно как и воину удобнее мечом махать, чем в книжки пялиться.

Система роста традиционная: при переходе на следующий уровень герой получает пять очков, которые нужно распределить по четырем характеристикам — силе, ловкости, интеллекту и телосложению. Кроме того, можно поднять один из навыков. Каждый навык имеет пять уровней мастерства. Без некоторых — владения оружием и простейшими магическими заклинаниями — не обойтись. Для выживания нужны и алхимия второго уровня, и кузнеч-

ное дело, и распознавание предметов — а то платить каждый раз торговцу по две сотни монет никаких денег не хватит.

### Девочка в поле нашла пулемет — больше в деревне никто не живет!

Опыт требует жертв. С жертвами в Divine Divinity все в порядке — в игре более 150 видов различных тварей. Знакомство с ними начинается с традиционных скелетов, потом появятся пауки и зомби, стальные скорпионы и ящеры — фанатики культа драконов. Большинство названий кажутся знакомыми, например *thunder lizard* или *lightning lizard*. Но есть и уникальные монстры. Так, в подземелье замка вам приготовил теплую встречу палач с топором, на май-

ке которого видна надпись "LOVE PAIN". Наверное, его дедушку звали Батчер.

Для Action-RPG противники довольно сообразительны. В частности, крылатые скелеты (conjurer) призывают на подмогу скелетов и лучников. Особенность "засуммоненных" тварей — за их уничтожение вы не получаете экспы. То есть бить надо хозяина, причем чем быстрее, тем лучше. А то дайте волю какому-нибудь Лорду-хранителю Циклопье-го Глаза, и тот начнет призывать conjurer'ов одного за другим, те в свою очередь суммонят скелетов, а вам с этой толпой разбираться! Некоторые владеющие магией боссы способны доставить серьезные трудности. Скажем, ведьма Жозефина с неиссякаемым запасом магии, одной рукой призывающая на подмогу демонов, а другой насылающая на героя разнообразные магические напасти.

У тварей одного вида число хитов может изрядно колебаться. С локальными боссами это может стать настоящей пробле-



▲ Местный аналог Арены из Might & Magic. Дотроньтесь до алтаря, и вы получите то, что видите. Зато экспы...



▲ Бой с суккубом. Она не только ой как дерется сама, но и вызывает демонов на подмогу. Мумия справа пытается заниматься вампиризмом.





▲ Самонаводящиеся Elemental Bolts наносят ущерб огнем и электричеством и способны уложить большинство монстров. Даже этого здоровенного дракона.



▲ Красочное зрелище — магический поединок волшебника Зандалора с драконьим всадником.

мой — когда на последнем издыхании я выбиралась из могильника, куда меня упихнула ведьма Илона, попался мне аномально крепкий стальной страж. Зато с убитых боссов можно снять приличные вещи.

И, наконец, в Divine Divinity есть жизнь после смерти. Когда вас убивают, можно не лезть сразу в меню, а посмотреть, как бродят по подземелью и кучкуются скелеты, или как паук — фу! — ест ваше бездыханное тело, издавая омерзительные сосущие звуки.

### Девочка в поле гранату нашла...

Инвентори разделен на пять частей: оружие, броня, магические вещицы, аптечные бутылки и все остальное. Объем, как показывает практика, не лимитирован. Зато лимитирован вес. Перегруженный герой не хочет бегать, хуже дерется и отказывается собирать трофеи.

Брони, оружия, магических вещей в игре огромное количество.

Можно использовать вместо доспехов кастрюлю, а драться сковородкой, а можно заслуженно гордиться вещами из набора доспехов дракона. Можно самому зачаровывать оружие и броню, хотя это непросто — требуется соблюдение определенных условий.

Меня очень позабавили магические статуэтки, при помощи которых можно превращаться в разных животных — кошку, паука, лягушку. Причем, став кошкой, можно поохотиться на крыс...

Книг здесь ненамного меньше (если меньше), чем в Morrowind. Они лежат всюду — в домах, подземельях. В тюрьме я нашла фолиант "Приключения Омара-пирата, часть третья". Попадают философские трактаты на темы вроде "Живы ли боги?" или сборники кулинарных рецептов.

Что здорово и совсем необычно для Action-RPG — работает физика. Даже в Morrowind можно было сложить стопку книг, а потом, вынув нижние, смотреть, как верхние висят в воздухе. Разработчики Divine Divinity не поленились. Если в пиратской сундуков вытащить нижний, верхние падают. Падает даже паутинка — и, что уже несколько странно, лужи крови. В игре есть два способа открыть бочку — можно превратить ее в обломки при помощи оружия или сдвинуть крышку. Кроме того, бочки можно двигать с места на место, чтобы найти скрытые двери или спрятанные вещи, или таскать их в багаже.

### Диабло по-стронгхолдовски

Divine Divinity — игра весьма немаленькая. Мир Ривеллона состоит из 20000 экранов. Поддерживаются разрешения вплоть до 1024x768. Плюс — графике свойственна предельная детализация на уровне Stronghold. Кстати, иные экраны с крепостными стенами и катапульта-

ми от "Стронгхолда" и не отличишь!

Графике присущ свой стиль, подобный средневековым гравюрам. Анимация приятна, спецэффекты зрелищны, магия впечатляет. В лужах отражаются деревья и сам герой, лупцующий мечом гигантского паука. По полям плывет туман. Немного резковато меняется время суток, а иногда налетает гроза с синеватыми проблесками молний и косящим дождем.

Но скажем честно — передовой графику не назовешь. Пусть ландшафт красив и радует обилием деталей, но при этом он плоский, как блин. Зато, в отличие от круглого блина, все в Ривеллоне имеет прямоугольную планировку, будь это пещера троллей или дикие горы. Сам герой спрайтовый, хотя — какой тут смысл делать модель в 3D, если при высоте экрана 24 см рост персонажа всего сантиметра три? Зато игра легко идет на машинах не самой, скажем так, могучей конституции. Но если вдруг у вас есть карта с поддержкой T&L, не поленитесь включить эту опцию. А потом пригладитесь к картинке.

Заканчивая разговор об оформлении, стоит сказать об озвучке. Выдающейся ее не назвать, но хорошей — однозначно. В dwarфовском трактате звучат веселые плясовые, в лесах слышны мелодичные песнопения в духе "Энигмы", в подземельях — скрежет зубовой. Качественно сделаны мелочи: выпадающие из убитого монстра трофеи — золото, оружие, отмычки, бутылки с зельями — узнаются по одному звуку.

### На игле интерфейса

Одной из идей разработчиков было предоставить возможность выполнять каждое действие несколькими способами, чтобы игрок без проблем мог подобрать удобный лично для него. Можно назначить горячие клавиши на каждый спелл или просто чих. Интерфейс подчиняется беспреступно: герой не тормозит в бою, творя заклинания или заглатывая батареи пузырьков с лекарствами. Если же скорость становится слишком большой, всегда можно нажать паузу, чтобы отдать приказы.

Divine Divinity отличает необыкновенно удобная система отчетности, подобной которой в других RPG я просто не встречала. Квесты можно отфильтровать. Если добавляется новый, то он становится на свое место в сюжетном ряду, а не просто пишется абы куда.

Есть две различных автокарты. Большая масштабируется, и главное, на ней можно ставить свои метки с комментариями. На экране же удобно постоянно иметь маленькую автокарту, где герой отмечен голубой точкой, нейтральные существа — от крестьян до кроликов — зеле-

ными огоньками, а монстры — красными. Это окошко, как и любое другое, можно таскать по экрану, чтобы поместить в удобное лично вам для обзора место.

Особенно пленяет иллюстрированный "дневник охотника за головами". Рядом с портретом каждой твари приведены ее характеристики, что само по себе интересно, и число убитых вами — что еще любопытнее. Например, к моменту написания этого обзора моя героиня 35-го уровня перебила больше 5000 тварей 120 различных видов.

И, наконец, имеется раздел с забавными комментариями, касающимися самого персонажа. При низкой силе: "Должно быть, в детстве вы были болезненным ребенком...". При ловкости, равной двадцати: "Вы неуклюжи как корова и так же медлительны. Деревенский лекарь верит, что вас сглазили в детстве". Мило, не находите?



Если бы не ветховатая технологическая основа, Divine Divinity можно было бы прочесть на роль Action-RPG года. Впрочем, это и так можно — за неимением конкурентов она однозначно получит свой лавровый венок. Могу с уверенностью сказать, что сотрудники Larian Studios не зря прожили последние шесть лет. Управление безупречно, захватывающий сюжет проработан до мелочей, а геймплей сбалансирован. Начав играть и войдя во вкус, бросить Divine Divinity невозможно — а о многих ли играх можно такое сказать? ■

### Дождались?

На первый взгляд это выглядит как Diablo. На второй оказывается игра, от которой невозможно оторваться. Сильная сюжетная линия, детализованная графика, сбалансированный геймплей сделали Divine Divinity игрой, которая порадует даже поклонников классических RPG.

90% Оправданность ожиданий

#### Геймплей

●●●●●●●●●● 10.0

#### Графика

●●●●●●●●●● 7.0

#### Звук и музыка

●●●●●●●●●● 9.0

#### Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 10.0

#### Новизна

●●●●●●●●●● 6.0

Рейтинг "Ману" 8.5



# Квест от компании "БУКА"

- Я видела покойную Мари с распущенными волосами и в золотом кушаке.  
От пушечных звуков голоса Клавдии Ивановны дрожала чугунная лампа с ядром, дробью и пыльными  
стеклянными цацками.  
- Я очень встревожена! Воюю, не случилось бы чего! ...

И. Ильф и Е. Петров

## Двенадцать



## стульев



...В пятницу 15 апреля 1927 года Ипполит Матвеевич, как обычно, проснулся в половине восьмого и сразу же просунул нос в старомодное пенсне с золотой дужкой. Очков он не носил...

И. Ильф и Е. Петров



Прошло 75 лет и мы зовем Вас поучаствовать в оптимально современной, предельно злободневной, бесконечно любимой истории, рассказанной современными средствами изображения и технологий ...Возьмите в руки компьютерную игру "Двенадцать стульев" и, несмотря на прочитанную Вами 5, 10, 15, 27 лет назад КНИГУ, Вы повязнете в совокупности юмора, изображения, действия... в пародийной интриге...



Игры компании "Бука" почтой:  
(095) 190 97 68 или e-mail: [navigat@aha.ru](mailto:navigat@aha.ru)

По вопросам оптовых закупок:

обращаться по тел. (095) 111 51 56, 111 54 40, e-mail: [buka@buka.ru](mailto:buka@buka.ru)



**бука**  
компания игр



# Код доступа: РАЙ

In hack we trust.  
**Хакерская поговорка**

Андрей Александров  
[alexandrov@igroman.ru](mailto:alexandrov@igroman.ru)

Ее ждали. Смаковали нововведения, о которых всеми трубами трубили игровые издания. И ждали. Создавали на диске директории со скриншотами будущего фетиша. И ждали.

Ожидание творило с людьми страшные вещи. Для некоторых изучение и распространение слухов на форуме стало таким же обязательным действием, как утреннее выгуливание любимого кокера и вечернее выгуливание любимой девушки. Другие объединялись в группы по шесть человек, дабы опробовать на продавцах компакт-дисков различные командные тактики.

Выход демо-версии ничуть не разрядил накалившуюся атмосферу. За несколько дней до релиза солидарность с игроками выразили даже разработчики — как-никак, им не терпелось проверить “в деле” свой первый серьезный самостоятельный громкий проект.

## Вот такое дурацкое лето

Будущее. То самое будущее, которое нам два года обещали в новостях и пресс-релизах от MiSTLand. То самое будущее, впечатлениями от бета-версии которого на наших страницах не так давно делился мсье Полянский. Будущее наконец-то настало — “Код доступа: РАЙ” добрался до релиза.

На первый взгляд, это будущее розовее розового. В нем воплотились многие мечты фантастов: внеземные колонии, развитая медицина, автоматизированные заводы и виртуальные развлечения. Люди давно забыли о таких проблемах, как перенаселение и голод. Вот только... паршивое это будущее, если честно. Внушительные социальные достижения являются “заслугой” правительства, которое решает за людей практически все: где работать, когда жениться и сколько заводить детей. Людей здесь расставля-

<b>Жанр:</b>	Погодовая стратегия/RPG
<b>Разработчик:</b>	MiSTLand
<b>Издатель:</b>	Бука
<b>Похожесть:</b>	Jagged Alliance, X-Com, Incubation
<b>Необходимо:</b>	CPU 450MHz, 64Mb, 16Mb Video
<b>Желательно:</b>	CPU 700MHz, 128Mb, 32Mb Video
<b>Мультиплеер:</b>	Нет
<b>Количество CD:</b>	Два
<b>Сайт игры:</b>	<a href="http://www.mistgames.ru">www.mistgames.ru</a>

ют по длинной иерархической лестнице. Сортируют. И Система служит только тем, кто наверху — прочие служат Системе. Естественно, что находятся недовольные подобной постановкой вопроса. Поэтому у полиции, армии и служб безопасности всегда много работы.

А еще в этом будущем удивительно скучно. От тоски распланированной не тобой жизни не спасают даже самые продвинутые виртуальные развлечения. Поэтому неудивительно, что один из жителей Нижнего города, этой “комфортабельной” клоаки для неудачников, молодой па-

рень с символичным именем Хакер развлекает себя экстремальным взломом закрытых сетей. А ломать сети будущего — это вам не Бетт Мидлер пинговать откуда-нибудь из туннеля. Так что финал этих развлечений оказался вполне предсказуемым: вскоре после того, как он случайно вышел на особо ценную информацию, в дверь постучали полицейские. Постучали ногами — да так сильно, что дверь с треском вылетела. А тут то наверху уже готовили аппарат для записи новой личности.

Однако Хакер бежал...

## Сто путей, сто дорог

Сразу после появления в Китевском квартале Хакеру предстоит...



▲ Толстый Боб — редкий пример универсального персонажа. Сильный, здоровый, меткий, да еще и водить умеет — манерному Джерому придется выметаться из команды.



долго забыть о похищенной им информации. Атмосфера игры максимально соответствует законам повседневной жизни, которые и в будущем остались неизменными. И, согласно этим законам, представителям низов общества совершенно нет дела до каких-то там сверхсекретных данных, за обладание которыми еще и расстреливают без предупреждения. Зато сам Хакер, ступивший на незаконную тропу, автоматически вызывает интерес практически у всех имеющих проблемы с законом жителей Нижнего города.

Отыгрыш сюжета нелинейный. Разработчики ввели в игру хитро переплетенную систему квестов. В Нижнем городе существует несколько влиятельных группировок, отношения между которыми не назовешь дружественными. Выполнишь задание одних — испортишь отношения с другими, и эти другие тут же начнут чинить препятствия на твоем пути. Зато после выполнения еще нескольких квестов начальник группировки может в благодарность свести тебя со своими влиятельными друзьями или просто подкинуть ценную информацию.

Все это настраивает на неспешное прохождение. Зачастую лучше не бросаться выполнять задание первого встречного, а вникнуть во все обстоятельства и использовать возникшую ситуацию с максимальной выгодой для себя. Простой пример. Когда в Нижнем городе становится слишком жарко, торговец Сам Ли, проживающий в Китайском квартале, рекомендует Хакеру скрыться в Верхнем городе. Но попасть туда можно только с помощью лифта, размещенного в мэрии, которая охраняется практически непробиваемым полицейским кордоном. Сам Ли советует Хакеру убить мэра, проживающего в собственном доме неподалеку — тогда часть полицейских отправят на облавы в Нижний город, и пробиться в мэрию будет проще. Мэра можно убить

сразу, а можно попробовать завести с ним беседу. Во втором случае мэр вначале будет вести себя надменно и попытается вызвать начальника своей охраны. Однако после смерти верного охранника (он же умрет, верно?) мэр поведет себя значительно сговорчивее и в обмен на свою жизнь предложит некоторую сумму денег и ключ от черного входа в мэрию. Проникнуть в мэрию через черный вход значительно проще, чем через парадный, даже если у того ослаблена охрана. Кстати, мэра все равно можно убить — держать свои обещания в этом мире вас никто не заставляет. А еще ситуацию с проникновением в мэрию можно решить третьим способом: спуститься в канализацию и... впрочем, не буду раскрывать все секреты. Главное, суть ясна — практически любая ситуация в "Коде доступа" может быть решена разными способами и с разным результатом.

Следует обращать внимание и на то, что происходящее в мире зависит не только от действий игрока. Скажем, на улицах Китайского квартала постоянно идет война между бандитами Синдиката и охраной Торговой Коалиции. Результатом боевых действий может стать смерть одного из ваших работодателей, причем независимо от того, выполнили ли вы все его задания или нет. Здесь умирают спонтанно... Однако смерть важных персонажей не ставит крест на вашем дальнейшем пути. Сюжет удивительно гибок и практически никогда не создает непроходимых ситуаций. Да, идти дальше будет сложнее. Но выход из положения найдется всегда.

### Дамочки и господа

В своем путешествии Хакер не одинок — он может собрать в команду до шести персонажей. При этом количество желающих присоединиться намного больше шести. Так что порой придется де-

лать выбор.

А выбирать есть из кого. Каждый, кто желает присоединиться к Хакеру, — не просто полигональная моделька с именем и восемью меняющимися характеристиками. Нет, каждый новичок здесь — яркая индивидуальность, способная значительно повлиять на развитие сюжета. Кто-то — допустим, Джоб, ветеран всех мыслимых и немыслимых марсианских войн, которому вдруг стала ненавистна атмосфера местных пивных и вновь захотелось ощутить азарт битвы, — присоединится к команде просто так, за компанию. Кто-то — например, грустный негр Мору — будет преследовать собственные интересы, вроде выполнения с вашей помощью одного или нескольких доступных только ему квестов — после чего персонаж обычно покидает команду. Иногда новоприбывший способен помирить или поссорить команду с некоторыми из существующих в игре фракций.

Большинство персонажей в игре обладают узкой специализацией. Джером поначалу кажется абсо-

лютно бесполезной обузой и регулярно вызывает желание кликнуть мышкой по иконке "выгнать". Однако через некоторое время в игре появляются машины, в том числе и оснащенные оружием, и тут выясняется, что Джером — лучший в команде водитель. После этого сразу же миришься со всеми его недостатками, вроде слабых силы и здоровья или противного манерного голоса.

Имеющаяся в игре система прокачки весьма специфична. Как я уже сказал, каждый персонаж обладает восемью характеристиками: силой, ловкостью, реакцией, точностью, интеллектом, вождением, зрением и здоровьем. Значение большинства характеристик традиционно, однако есть и некоторые интересные особенности. Например, сила влияет не только на максимальный вес переносимых вещей и способность использовать тяжелое оружие, но и на количество очков хода, выдаваемых персонажу. Ловкость в этой ситуации влияет на количество очков хода, которые персонаж расходует на то или иное действие. При этом



▲ Ров с водой, высокие стены, лазерное ограждение, снайперы на вышке — местных преступников охраняют серьезно.



▲ Девушка вверх — Катрин. А красная лужица внизу — результат ее работы.



▲ Футуристическое оружие — визитная карточка последней трети игры



следует отметить, что все имеющиеся характеристики объединены в пары, суммарное развитие которых не может быть больше 200 очков. То есть теоретически можно прокачать силу хоть до 199, но только при том условии, что ловкость будет равна 1.

Прокачивать характеристики можно двумя способами. Первый — традиционный. Набираем экспы, требуемой для достижения нового уровня, получаем некоторое количество очков и тратим их на улучшение тех или иных характеристик. Второй способ прокачки — с помо-

щью имплантов, заметно повышающих ту или иную характеристику. В игре их можно заполучить в результате выполнения тех или иных квестов или купить в магазине. Кроме того, имеются импланты, повышающие сопротивляемость персонажа к воздействию шокеров, электричества и огня.

Однако следует учитывать, что ни первым, ни вторым способом характеристики персонажа до высоты Эвереста не поднять. При переходе на новый уровень дают очень мало очков, а импланты стоят дорого, да и их количество для каждого персонажа строго ограничено. Поэтому прокачка обычно используется не для обучения персонажей новым навыкам, а для "подчеркивания" уже существующих. Научить того же Джерома отменно стрелять, учитывая изначально низкую силу и точность, получится аккурат к заключительному ролику. А вот добавить снайперу силы, чтобы увеличить его мобильность — вполне осмысленный шаг. Есть, конечно, и исключения — мутанты и женщины получают больше очков. Ну а если мутант еще и, пардон, женщина — он (она) будет развиваться с космической скоростью.

В процессе игры можно прийти к выводу, что команда усиливается не столько за счет профессионального роста ее членов, сколько за счет появления в ней новых персонажей (некоторые из них очень круты, да) и нового оружия. Кстати, игра постоянно учитывает уровень развитости команды, поэтому можете быть уверены — "непроходимых" противников вам не подсунут.

## Граната! Граната! Только не гра...

Впрочем, не стоит считать ролевую или квестовую составляющую главными в игре. Самым сильным в "Коде доступа", несомненно, оказалась лобби боевой части. Сражениями игрока кормят и на завтрак, и на полдник, и на обед. И даже в послеобеденный сон будят и вновь кормят.

Сражения, само собой, походовые — как, впрочем, и вся игра. Поэтому практически все законы, властвовавшие в том же Jagged Alliance, актуальны и здесь. Однако даже строгое соблюдение самого главного из этих законов — грамотного планирования хода с целью наиболее рационального использования выданных очков действия — первое время не спасает от поражений. Бои кажутся сложными даже для ветеранов походовых стратегий. Противник обязательно оказывается в большинстве и нередко в более выгодной позиции и с более мощным вооружением. В итоге иконки "сохранить" и "загрузить" приобретают небывалую популярность.

Тогда приходится подстраиваться под специфику игры. Первым де-

лом следует освоить систему перемещений. Персонажи в "Коде доступа" умеют перемещаться присев, шагом и бегом. В положении сидя повышается меткость и понижается вероятность попасть под бандитскую пулю, но зато персонаж расходует больше очков действия на перемещение — и в этом нет ничего удивительного. А вот бег, хоть и увеличивает общее число action points, очень пагубно влияет на точность стрельбы — она понижается пропорционально преодоленной дистанции и восстанавливается лишь на протяжении нескольких ходов. Количество выдаваемых очков хода зависит от состояния здоровья персонажа (тяжелораненый получает заметно меньше), а также от веса предметов, которые он несет. Поэтому если надо быстро свалить с поля боя, приходится бросать весь свой скарб.

Следом оружие. Ножики, шокеры и газовые баллончики в "Коде доступа" отправлены на свалку истории — персонажи их не жалуют. На открытом пространстве властвуют гранаты (как ручные, так и для гранатомета) — они наносят значительные повреждения сразу нескольким врагам и при этом не требуют много ходов для броска. Следом идут... патроны. Патронов здесь много — разных типов и калибров. У каждого типа свои характеристики: разброс, дальность, повреждение и т.д. К патронам приплюсовываются характеристики пистолетов, винтовок и пулеметов. В итоге получается немалое количество комбинаций, от грамотного использования которых нередко зависит исход боя. Например, снайперскую винтовку со снайперскими же патронами логично использовать на больших дистанциях. Пулемет с разрывными патронами отменно подойдет для стрельбы по большим группам врагов. А вот недальнобойный, но мощный дробовик, да еще и с утяжеленной дробью, незаменим для бойца ближнего боя, цель которого — подбежать вплотную к противнику, где вероятность попадания практически стопроцентная, и расстрелять его чем-нибудь мощным. Имеются и весьма специфические боеприпасы. Шоковые — обездвиживают противника на несколько ходов. Или зажигательные — устраивают на карте небольшой пожар, в котором поджариваются все находящиеся в зоне действия противники. Кроме оружия, неплохо уметь пользоваться специальными приспособлениями вроде термосканера, позволяющего видеть врагов через стены, или генератора силового поля, создающего на ровном месте небольшое укрытие.

Каждая карта обладает особенностями, которые можно использовать в бою. Заслоны противника кое-где можно преодолеть на обычном общественном транспорте, кое-где — обойти через помойку.



▲ Отряды коммандос, двуногие танки, кибер-пауки и... реклама сайта iXBT — да, это Небесный город, господа.



▲ Нет, это не нашествие пришельцев с Марса! Просто броня такая... необычная.



▲ Спецназ еще и не подозревает, что их ждет на следующем ходу.



расположенную на задворках карты. Не стоит забывать и о главном оружии каждого бойца — ногах. Ну а если бегом спастись не удалось, то можно попробовать заманить многочисленный отряд противника внутрь здания с узким входом. Там сдерживать натиск станет значительно проще.

В финале предстоит выработать четкую командную тактику. Уникальность персонажей, о которой говорилось две главы назад, можно с выгодой использовать в бою. Например, Хакер — никудышный воин, однако он может под прикрытием основной группы пробраться к боевому роботу и взломать его — при этом робот «перейдет» на вашу сторону. Слабак Джером отменно чувствует себя внутри хорошо защищенной и вооруженной боевой машины.

AI противников скорее радует, чем наоборот. Тактики представителей различных группировок заметно отличаются друг от друга. Бандиты прут напролом, подавляя шквальным огнем и закидывая гранатами. Охранники, напротив, стараются не удаляться от защищаемого объекта. Легкие наряды полиции могут вызывать подкрепление. Спецназ службы безопасности небольшими группами рассредоточивается по всей карте, блокируя подходы к большинству важных объектов. Поведение противников местами непредсказуемо — мобильный отряд может запросто выйти к вам в тыл или закидать гранатами из укрытия.

Однако в тот момент, когда все вышеописанные особенности боевой системы учтены, противнику перестают помогать и искусственный интеллект, и численное преимущество. Большинство заслонов выносятся силами двух-трех тяжеловооруженных бойцов. И тут угнетает уже не сложность, а затянутость и беспримерная частота сражений — на большинстве локаций противники возрождаются при каждом новом заходе (правда, мистлендовцы обещают в ближайшем патче дать возможность выбирать уровень сложности и с ним — частоту «респаунов»).

И очень злят так называемые мирные жители, которые в приступах обострившейся клептомании прямо под пулями расхватывают самые сочные трофеи. Приходится тратить патроны и на этих гадов!

Но труднее всего пережить медлительность процесса. Перемещения противников крайне затянuty — такое ощущение, что в блок AI перелили тормозной жидкости. Даже при отключении демонстрации этих перемещений камерой они все равно продолжают совершаться за то же самое время — но на экран выводится просто симпатичная картинка. Подчас приходится ждать по десять и больше секунд, пока ком-



▼ Громила Джоб — наша главная сила на протяжении всей игры. Кто, как не он, поднимет тяжеленный пулемет, отнятый у свежесбитого штурмовика?

пьютер соизволит закончить свои тактические флуктуации. В горячке боя это, как вы понимаете, очень раздражает. Да и время загрузки сейвов оставляет желать... Карты тут довольно компактные, и неясно, чем это оправдать.

Не радует и то, что мистлендовцы сэкономили на хорошем корректоре — в игровых текстах немало банальных грамматических ошибок и опечаток. Уж настолько навороченная и продуманная игра — а поскользнулась практически на ровном месте. Немало и мелких, практически незаметных недочетов, вроде того, что разбившая стекло пуля не пролетает дальше или что снайпер иногда промахивается даже при стопроцентной вероятности попадания. Впрочем, как я уже сказал, впереди нас светит патч — а список вносимых им изменений растягивается на два десятка пунктов. К моменту выхода журнала вы уже сможете скачать его с сайта MiSTLand.

### По ту сторону экрана

Графический движок «Кода доступа» не является передовым в своем классе. Здесь не в моде изысканные графические навороты, ночи напролет не дающие покоя Кармаку и Ко. Впрочем, в играх такого типа это и не требуется: вспомните графику последних JA и X-Com. И пусть пулеметные очереди здесь обозначаются стремительно пролетающими над мостовой толстыми сардельками, зато анимация весьма неплоха. И без всяких motion capture...

Сразу видно, что к созданию атмосферы мистлендовцы подошли с любовью. Улицы Нижнего города

выглядят именно так, как и должны выглядеть улицы района для необеспеченных граждан. Притоны, обшарпанные домишки, слабое освещение — сразу понимаешь, что здесь не живут, здесь существуют. А как контрастирует с Нижним городом благополучный Верхний, с его чистыми светлыми улицами, просторными магазинами, роскошными виллами и парками! Но даже этот город меркнет в сравнении с Небесным — местом для избранных, величие которого невозможно описать, его нужно видеть.

А какая здесь музыка! Глубокий эмбиент, мрачное, ритмичное техно и жесткий рок сменяют друг друга, стараясь придать ситуации предельную рельефность. В музыку вплетаются уличный шум, голоса бойцов и прохожих. «Не хочешь поразвлечься?» — заигрывающее спрашивает уличная проститутка и тут же, получив ответ, выкрикивает: «Сам иди туда!» «Да-а-а-ать людям рай! Да-а-а-ать людям рай!» — льется из колонок Собора записанный на пленку голос. А какие фразочки откидывают подчиненные игрока! «Биоритм» — это Хакер. Умничает. «Не расстраивайся — на том свете куча голых баб! Мне сержант в учебке рассказывал!» — это Джоб. Разговаривает с собственноручно сделанным им трупом. «...Я не везде такой... маленький...» — это карлик Тони. Выставляет напоказ свои комплексы.



«Код доступа» непременно привлечет к себе фанатов жанра — интересной боевой системой. Да и нефанатам есть на что посмотреть — хотя бы на отменную атмосферу или

на интересный, закрученный сюжет. И напоследок — прямая цитата из неформального разговора с Виталием Шутовым. Ночь, аська: «самое классное — положительных отзывов в разы больше, чем отрицательных, что очень большая редкость для русской игры!». И это действительно так — стоит только побродить по тематическим форумам. Похоже, у нас научились делать не только концептуально, оригинально и т.п. — но и интересно. А это, пожалуй, самое важное. ■

### Дождались?

Jagged Alliance, X-Com и Incubation когда-то были добрыми соседями на вашем жестком диске? Тогда вам стоит пополнить свой опыт игры в «сквадовые» (squad-based) тактики. «Код доступа» — вполне достойный кандидат в вашу коллекцию.

**100%** Оправданность ожиданий

#### Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

#### Графика

●●●●●●●●●● 6.0

#### Звук и музыка

●●●●●●●●●● 10.0

#### Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 7.0

#### Новизна

●●●●●●●●●● 8.0

Рейтинг «Ману» **9.0**



Братец Кролик (brother\_rabbit@igromania.ru)

# Medieval: Total War



Для начала — маленькое предупреждение, своеобразный disclaimer (он же "отмазка"): данная рецензия НЕ предназначена для фанатов и просто любителей игры **Shogun: Total War**. Если вам понравился "Сегун" — бегите скорее за **Medieval**. Я вообще удивлен, почему вы до сих пор не. Там все так же, только еще лучше.

Всем остальным — добро пожаловать в мир **Total War**.

## Прелюдия

Medieval: Total War, как и его предшественник **Shogun**, сочетает в себе походную стратегию и сражения в реальном времени, в которых с каждой стороны участвуют сотни и тысячи солдат. **Shogun**, вышедший в 2000 году, хотя и не был пионером в этом жанре, тем не менее стал одной из лучших игр последнего времени. И вот теперь, два года спустя, компания **Creative Assembly** выпускает продолжение, действие которого разворачивается в средневековой Европе. Это еще одна выдающаяся стратегия, одновременно чертовски сложная и приятная на вкус.

## Как это устроено

В средние века Европа, как и феодальная Япония, была ареной сложных политических интриг и кровавых войн. Однако между двумя регионами существовали серьезные отличия — Европа, Северная Африка и Ближний Восток были населены десятками народов, национальные и религиозные различия приводили к еще более жестоким конфликтам. Прибавим сюда огромное политическое влияние церкви и важную роль религии в жизни вообще, и станет ясно, что Европа в те времена представляла собой бомбу с зажженным фитилем.

Очевидно, что средние века ничуть не менее интересны, чем время действия "Сегуна", и поэтому неудивительно, что свою вторую игру серии разработчики сделали именно по этому историческому периоду.

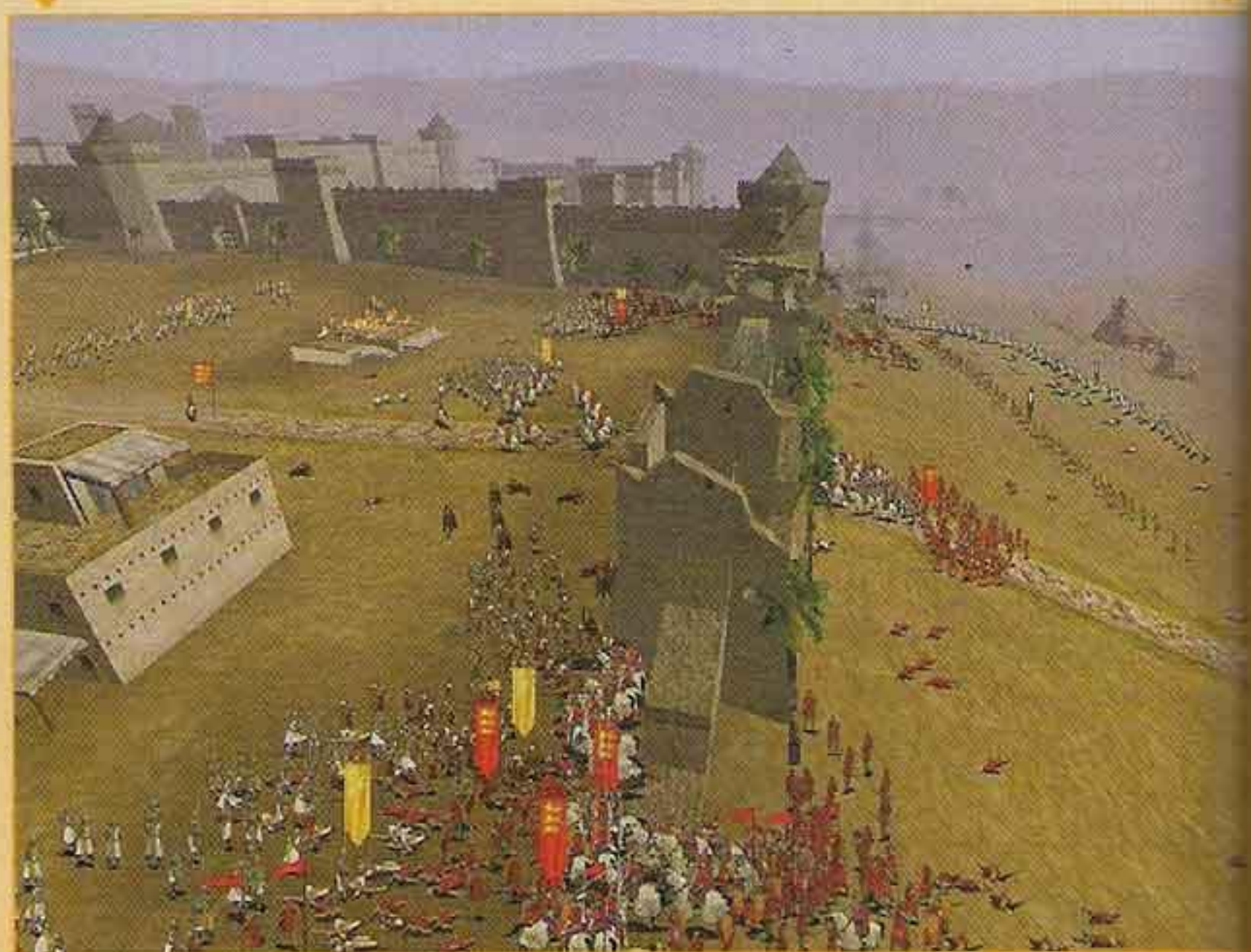
Как и "Сегун", вторая часть **Total War** состоит из двух частей — походной и сражений в реальном времени. И хотя сражения — это самая притягательная часть **Total War**, бо-

лее того, вся игра ориентирована на ведение боевых действий, сначала я хотел бы остановиться именно на неспешной походной части. Уверен, многие горячие головы не захотят вникать в тонкости походной части и отнесутся к ней с пренебрежением. Прекрасно — специально для них предусмотрен режим **Quick Battle**, а также целый набор исторических битв. Однако перед тем, как всерьез взяться за кампанию, настоятельно рекомендую две вещи: пройти "боевой" tutorial и внимательно прочитать брифинг. Последний предназначен специально для тех, кто невнимательно читал учебник: брифинг доходчиво объясняет положение "на фронтах" и предлагает на выбор несколько стратегий. При выполнении обоих условий есть шанс, что **Medieval** не отправит вас в нокаут. По крайней мере — не в первом раунде.

## Стратегическое планирование

С чего начинается контроль за провинцией? Разумеется, с экономики. Начинаящим монархам не следует забывать, что правильное ведение боевых действий начинается именно с грамотного управления экономикой. Вспомним хотя бы английского короля Генриха V, который блестяще вел кампанию во Франции во время Столетней войны (это, однако, не помешало ему вернуться на родину уже в разделанном и засоленном виде). Славные победы на поле боя не могли отменить тот факт, что война велась "в кредит" и доходы от завоеванных земель не покрывали расходы на ведение боевых действий. В результате из-за недостаточного финансирования пре-

Жанр:	Смрпмезуя
Разработчик:	Creative Assembly
Издатель:	Activision
Издатель в России:	1С
Похожесть:	Shogun: Total War
Необходимо:	CPU 300MHz, 64Mb, 16 Mb Video
Желательно:	CPU 900MHz, 128Mb, 32 Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	<a href="http://www.activision.com/games/medieval_totalwar">www.activision.com/games/medieval_totalwar</a>



▲ Штурм удался: все будет кончено через пару минут.



▲ Сейчас у осадного орудия кончатся боеприпасы, и войскам придется ломиться как обычно — через дверь.





▲ "Достигли мы ворот Парижа": английский лев против французской лилии.



▲ Великая война за Иберию. Кастильцев я все-таки добыю, но Арагон под шумок захватит Валенсию и Наварру.

тов не так много (хотя все равно больше, чем в "Сегуне"), но те, что есть — очень любопытны. Некоторые пришли прямоком из "Сегуна" — послы, шпионы, наемные убийцы. Послы, как вы понимаете, заключают договоры с соседями, шпионы — шпионят, ну а ассасины, натурально, готовы расправиться с негодным королем генералом (ну и что, что он может носить нашу форму — помоему, так даже интереснее!).

Кроме того, появилось несколько новых действующих лиц. Итак, в Medieval у нас есть принцессы на выданье! Династические браки — дело очень серьезное: с их помощью можно серьезно упрочить отношения с дружественным государством. Тонкий момент: в этой игре принцессы, как и все прочие, имеют обыкновение стареть и умирать — если не поторопиться с замужеством барышни, она может остаться старой девой. Надо сказать, что принцессы (равно как и принцы) — довольно редкие птицы в Medieval, поэтому подобная расточительность совершенно недопустима. Но, стремясь получше пристроить "дочку", необходимо четко представлять себе последствия заключения брака — муж и его потомки вполне могут заявить свои претензии на ваши владения, целиком или по частям. Та же самая Столетняя война между Англией и Францией началась именно из-за такого недоумения.

## Крыша над головой

Наконец, чем можно окончательно укрепить свой контроль над провинцией? На этот случай нет ничего лучше замка. Нет, конечно, можно обойтись и без него, но существование такой провинции лучше всего описывается эпитетом "жалкое". Судите сами: в замке можно разместить гарнизон, который не позволит противнику полностью подчинить ее себе. Во-вторых, постройка замка открывает доступ к постройке множества новых зданий и апгрейдам старых. В-третьих, только провинция с замком считается настоящей

ящим феодальным доменом, который можно пожаловать любимому генералу. Наконец, замок — это просто красиво!

## Менеджер по персоналу

Совершенно новая вещь — неожиданно усиленный ролевой элемент. Каждым отрядом управляет лидер — король (условно говоря — игрок) или один из его дворян и принцев. У каждого из них есть свой набор личных качеств — для удобства нам оставили только 5 штук. Первый параметр в списке — верность монарху (Loyalty). Чем он выше, тем спокойнее будет жизнь у сюзерена — во-первых, верный слуга встанет на сторону господина в случае гражданской войны, а во-вторых, противнику не так просто его подкупить. Можете представить, что пришлось пережить мне, когда выяснилось, что мой любимый наследный принц — потенциальный смутьян и бунтарь, и его нужно держать на коротком поводке, дабы он не натворил чего!..

Далее — благочестие (Piety), он показывает, как к генералу будет относиться религиозное население.

Страх (Dread) — тот, который ваш подчиненный вызывает в подданных; очень важный фактор для усмирения непокорных провинций. Интересно наблюдать, как отношение населения провинции к правящему режиму подскакивает от 50 до 100 и более процентов после прибытия генерала, у которого хорошо получается вселять ужас в сердца сограждан.

Командные качества (Command) — куда уж проще: умение управлять войском на поле боя.

И наконец, сообразительность (Acumen) — способность управлять экономикой области.

Сюрпризы на этом не заканчиваются — оказывается, теперь мы можем пожаловать верному вассалу провинцию, сделать его бароном, герцогом или графом. Эффектов от такой операции несколько: во-первых, это отличный способ поддерживать в генерале хорошее настроение и предохранять



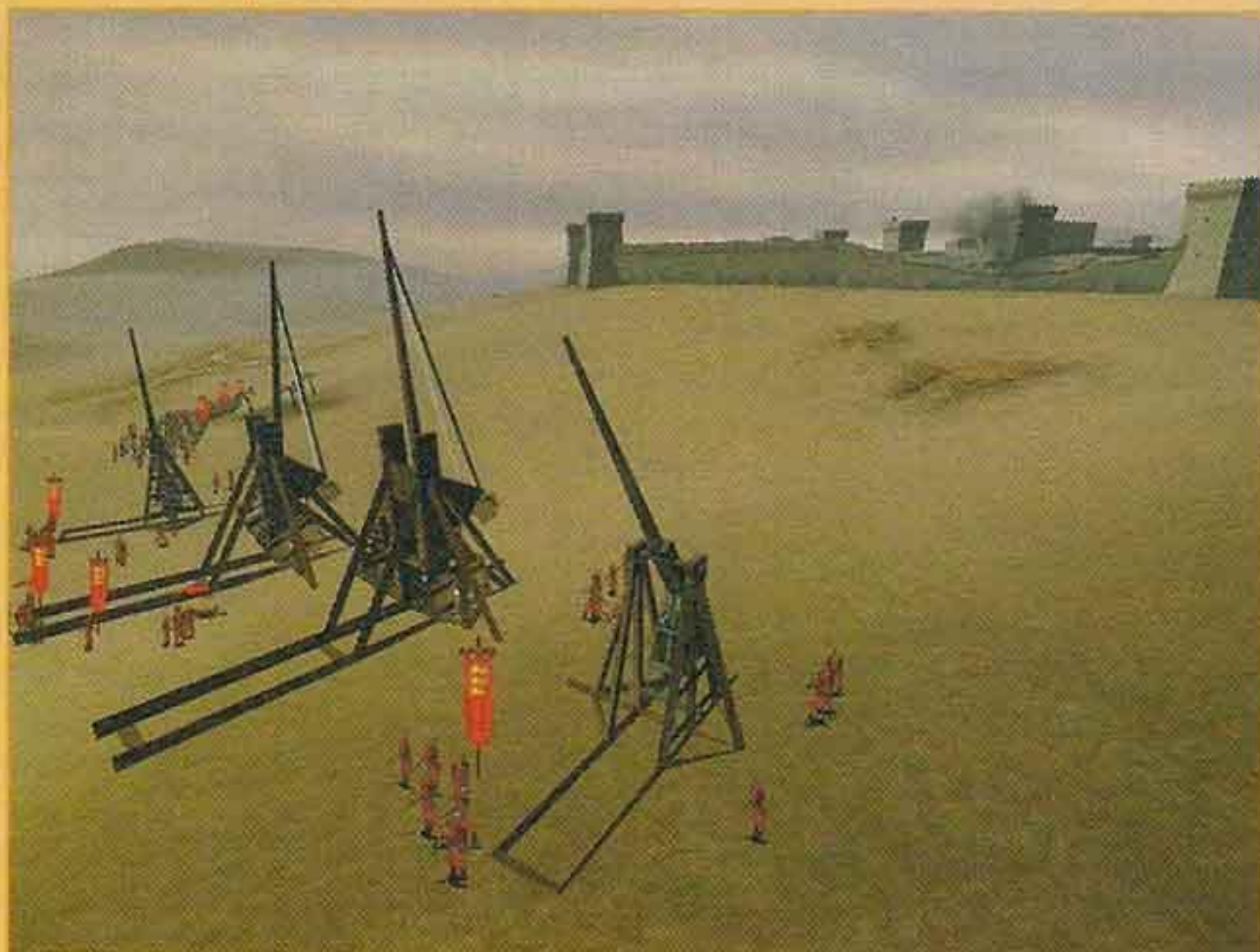
Генрих V не смог удержать завоеванное, и кризис в экономике стал одной из причин гражданской войны в Англии, более известной как война Алой и Белой розы. Вы спросите, причем здесь Medieval? Дело в том, что приведенный выше сценарий вполне реален и возможен в игре — ой как возможен.

Итак, экономика прежде всего: наше королевство разбито на провинции, каждая из них ежегодно приносит доход — сборщики налогов не дремлют. В зависимости от масштаба планов (и собственной жадности) этих денег может хватать или, что случается чаще, — не хватать. В этом случае уровень налогов можно индивидуально настраивать для каждой провинции от "очень низко" до "очень высоко". Очевидно, что чем больше шкур дерут с населения, тем меньше любви оно, население, испытывает к правителю. Поэтому нужно быть очень осторожным с поборами — стоит параметру "лояльность" упасть ниже 100%, как появляется вполне осязаемая вероятность бунта. Обратная сторона медали — иногда бывает

## Дипломатия на службе мира и прогресса

Следующая важная графа — "живые орудия" внешней и внутренней политики. "Специальных" юни-





▲ Осадные машины — краса и гордость английских красноармейцев.

его от крамольных мыслей. Во-вторых, это может принести пользу самой провинции — например, можно увеличить налоговые сборы, направив туда смышленного парня с высоким значением Asumen.

Дамы и господа, все это — практически игра в игре. Многое из того, о чем я мечтал, играя в "Сегун" и что еще только планируется в "Крестовосцах", уже есть в Medieval! Количество возможных вариантов, стратегий и планов потрясает воображение — я подолгу сидел и смотрел в экран, просто выбирая одного вассала за другим, прикидывая разные варианты... Один — хороший воин, но плохой "усмиритель", другой верен, как пес, но ни черта не смыслит в экономике; отдашь провинцию первому, второй обидится, не дашь никому — обозлятся все... Вы и представить себе не можете, как такая вещь добавляет правдоподобности, аутентичности происходящему — сразу чувствуешь, что управляешь живыми людьми, а не фишками. Когда впервые видишь эту систему — простую, как все гениальное, — хочется показывать на нее пальцем и ставить в пример. Вот, вот, наконец-то!

## К бою!

Рано или поздно приходит время воевать. То ли в королевстве уже нечего больше строить, то ли нужно нанести упреждающий удар, то ли упреждающий удар нанес противник — все сводится к одному: кровавой сече.

Medieval исповедует тот же принцип, что и "Сегун", — три типа войск, которые сбалансированы по принципу "камень-ножницы-бумага". Пехота хорошо рубится с конницей, но страдает от стрел; лучники хороши против пехоты, но на раз выносятся кавалерийской атакой, и так далее.

Всего в Medieval более 100 юнитов, причем у каждой стороны есть уникальные — бойцы на верб-

людах у арабов, лучники у англичан. Кроме того, в связи с протяженностью выбранного исторического периода, в игре появляется огнестрельное оружие — как ручное, так и полевая артиллерия, наводящая ужас на соперника. Еще одно новшество — осадные орудия, катапульты, требушеты и другие радости жизни, которые можно (и нужно) использовать при осаде замков. Правда, должен заметить, что осады здесь не идут ни в какое сравнение со Stronghold, но тем не менее вносят некоторое разнообразие.

В ходе сражения учитывается множество параметров — усталость, мораль, количество амуниции и многое другое, что обычно игнорируется в других играх. Поэтому Medieval прекрасно подойдет для тех, кто устал играть в одноклеточные "детские" стратегии. В Medieval применение умственных способностей будет вознаграждено по достоинству — тот, кто учтет на первый взгляд незаметные факторы, выйдет победителем из многих битв. А любители клонов Command&Conquer должны сильнее работать мозгами и забыть про прямую зависимость успеха от скорости шевеления мышью.

На самом деле, победа не в меньшей степени зависит от действий, предпринятых до сражения. Жизненно важное значение имеет то, войска каких типов вы решили выставить на бой, в каком порядке их расположили, сумели ли занять наиболее выгодную позицию, чтобы не гонять своих солдат туда-сюда без необходимости, не утомлять их и не подрывать боевой дух.

Когда битва началась, уже не так легко перегруппировать войска. Попытка вывести отряд прямо из боя может привести к созданию брешей в общем боевом порядке, что в Medieval равносильно провалу. Кроме того, следует учитывать, что поля сражений в игре велики и на перемещение из одной точки в другую может уйти значи-

тельное время. Прибавим к этому время, затраченное на перестроение, поворот и т.д., и станет ясно, что это может быть не по вкусу любителям среднестатистических RTS, в которых приказы выполняются мгновенно.

Все же, несмотря на ухищрения, битва зачастую нарушает все планы полководца. Если сражение не выиграно после первого же столкновения, довольно быстро стройные ряды войск мешаются в невообразимую кашу из своих и чужих юнитов. Проблема осложняется еще и тем, что сражения порой очень масштабны — нужно высоко поднимать камеру, чтобы получить представление об общей картине боя; но при этом становится практически невозможно найти в толпе отдельные юниты и даже группы юнитов! Единственное решение — постоянно перемещать камеру по полю боя, чтобы уследить за всем происходящим. Для кого-то это еще один глоток реализма, но для многих станет настоящей головной болью.

И все же ничто не может помешать полному погружению в происходящее на экране. Радует отточенный баланс — одну и ту же провинцию можно безуспешно штурмовать с тысячей пешедралов или прийти с полусотней всадников и через полчаса спокойно пожинать плоды победы. Полный простор для стратегов, доложу я вам. Кроме того, озвучка достойна медалей и почетных грамот — только послушайте, с каким злорадством голос за кадром произносит: "The enemy general is fleeing away!" Наш человек.

## Традиционное ворчание

Никак не получается обойтись без замечаний. Совершенно невозможно. Разработчики просто не оставляют никаких шансов. По сути дела, проблем две — по одной в каждой части игры. Одна из серьезных проблем новой, улучшенной стратегической части игры — это дефицит информации. Если, не дай бог, удастся завоевать относительно большую империю, дела могут выйти из-под контроля — сведения о положении дел в провинциях минимальны и не очень хорошо организованы. Более продуманный

интерфейс и полезная статистика вроде очереди на строительство сразу во всех провинциях или данных всех генералов, были бы крайне полезны и облегчили бы управление. Теперь же приходится держать в голове огромное количество различной информации, и времени на это сильно утомляет даже хардкорного игрока. Вторая проблема кроется в самой притягательной части игры — сражениях. В этом плане Medieval выглядит очень похожим на своего предшественника "Сегун": маленькие пикселизированные двухмерные юниты ковыляют по незамысловитому трехмерному полю сражения. Да, имеется хороший радиус обзора и даже некоторые погодные эффекты, но если учесть тот факт, что "Сегун" вышел два года назад, можно было бы ожидать некоторого (а может быть, и значительного) улучшения в графике. На самом деле, ситуация двойственная. С одной стороны, графика стала лучше. С другой — она стала лучше только чуть-чуть, самую малость. В Medieval используется тот же графический движок, что и в "Сегуне", поэтому общий результат может разочаровать людей, уже освоивших, к примеру, третий Warcraft.

## Сумма технологий

Продеритесь через неприятности, смиритесь с недостатками (которых не так уж и много), и вы поймете: Medieval — великая игра. Три исторические эпохи, десяток доступных наций, исторические кампании, серьезный AI, несколько уровней сложности — что может быть лучше в роли средства от скуки и непогоды? ■

## Дождались?

Medieval — действующая модель средневековой Европы. Полный миниг. По-прежнему сногшибательная комбинация пошаговой стратегии и сложнейшей тактики..

90% Оправданность ожиданий

### Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

### Графика

●●●●●●●●●● 7.0

### Звук и музыка

●●●●●●●●●● 9.0

### Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

### Новизна

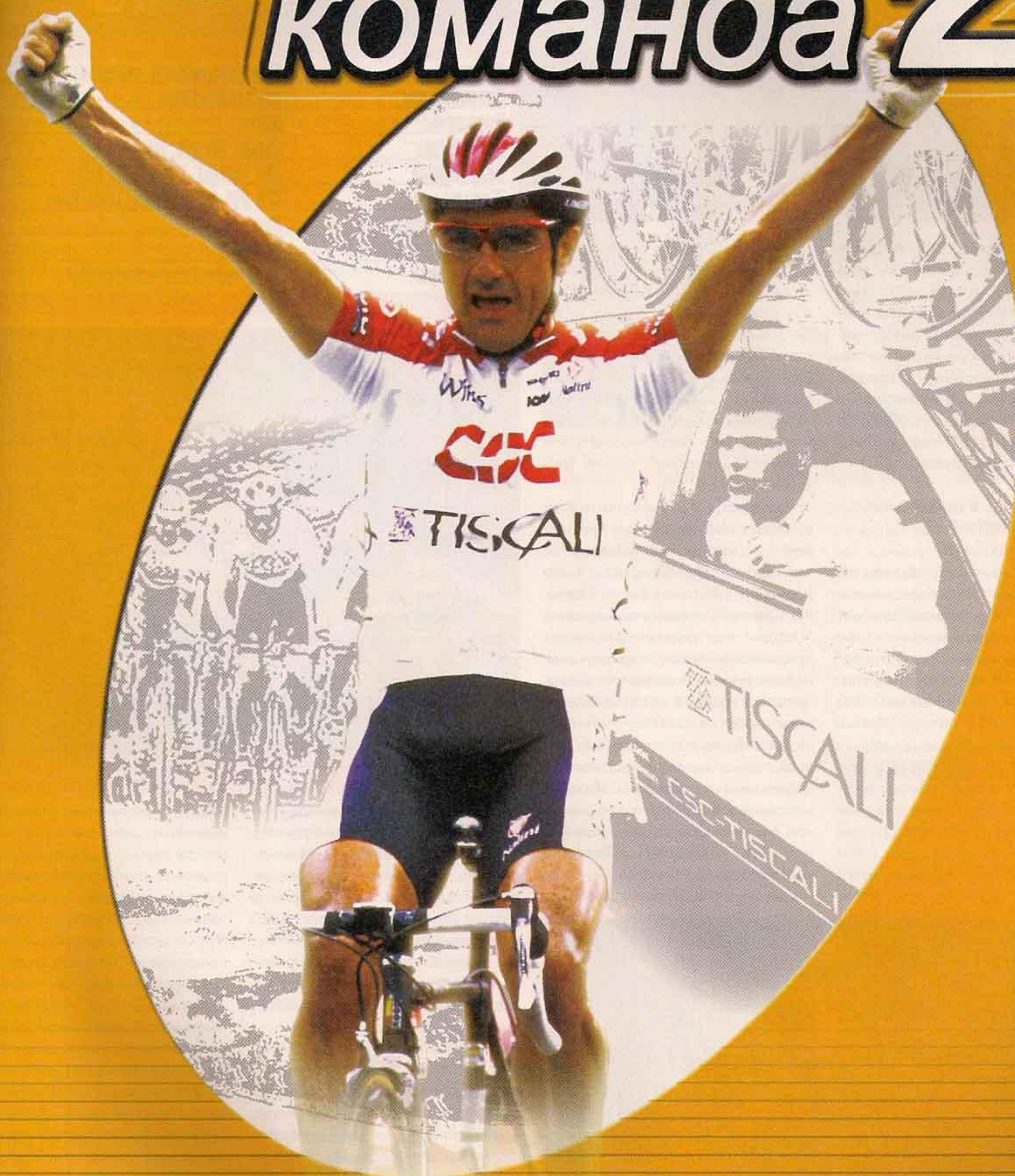
●●●●●●●●●● 8.0

Рейтинг "Маниа" 8.5





# Веломенеджер команда 2



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [sales@media2000.ru](mailto:sales@media2000.ru). Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [zakaz-cd@media2000.ru](mailto:zakaz-cd@media2000.ru). Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: [support@media2000.ru](mailto:support@media2000.ru). Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Media2000





# Emperor: Rise of the Middle Kingdom



1993 год, компания Impressions Games делает игру под названием Caesar. По тем временам событие грандиозное, даже революционное: на тот момент в мире было не так уж много симуляторов градостроительства. Если честно — только один, да и тот SimCity. Поэтому выход Caesar не мог пройти незамеченным.

## Цезарь Иванович не меняет профессию

Много воды утекло с тех пор, память, само собой, ослабела, и выдающихся черт того первого "Цезаря" уже и не вспомнить. Знаю лишь, что была удивительная новизна, грубоватая (даже по тем временам) графика и страшная, нечеловеческая сложность. Игра казалась "черным ящиком", такой вещью в себе, и очень неохотно раскрывала свои секреты. Непосредственные ощущения от нее заставляли вспомнить знаменитое произведение братьев Стругацких, где несчастные рабы изучали неведомые машины "методом тыка". Игра же, как болид

"Формулы 1", крайне неприязненно реагировала на любое внешнее воздействие, при малейшем удобном случае шла вразнос, и в итоге от подшефного города оставались одни развалины (иногда — дымящиеся). Впрочем, что же это я? Совершенно не обязательно верить мне на слово — все желающие могут заглянуть на сайт Sierra и скачать все 800 килобайт полной версии эпического кода.

Нашлись, нашлись, однако, у игры преданные поклонники, поумнее меня, и сказали они: "Цезарь" — это хорошо! Судьба проекта была решена — чуть позже вышли Caesar II и Caesar III, каждый последующий "Цезарь" мог похвастаться перед предшественниками своей улучшенной графикой... А дальше началось нечто совершенно невообразимое: практически не меняясь ни внутренне, ни внешне, всем знакомый "Цезарь" начал выходить под новыми названиями — "египетский" Pharaoh и "греческий" Zeus. Не забудем и про официальные аддоны к одному и другому — Cleopatra и Poseidon соответственно. Считаем — семь игр за девять лет. Emperor, выходит,

<b>Жанр:</b>	Градостроительный симулятор
<b>Разработчик:</b>	Impressions Games
<b>Издатель:</b>	Sierra
<b>Похожесть:</b>	Caesar, Pharaoh, Zeus
<b>Необходимо:</b>	CPU 400MHz, 64Mb, 4Mb Video
<b>Желательно:</b>	CPU 800 MHz, 128Mb, 16Mb Video
<b>Мультиплеер:</b>	Интернет
<b>Количество CD:</b>	Один
<b>Сайт игры:</b>	<a href="http://emperor.sierra.com/emperor">http://emperor.sierra.com/emperor</a>



▲ Родной дворец в окружении статуй и цветущих садов.

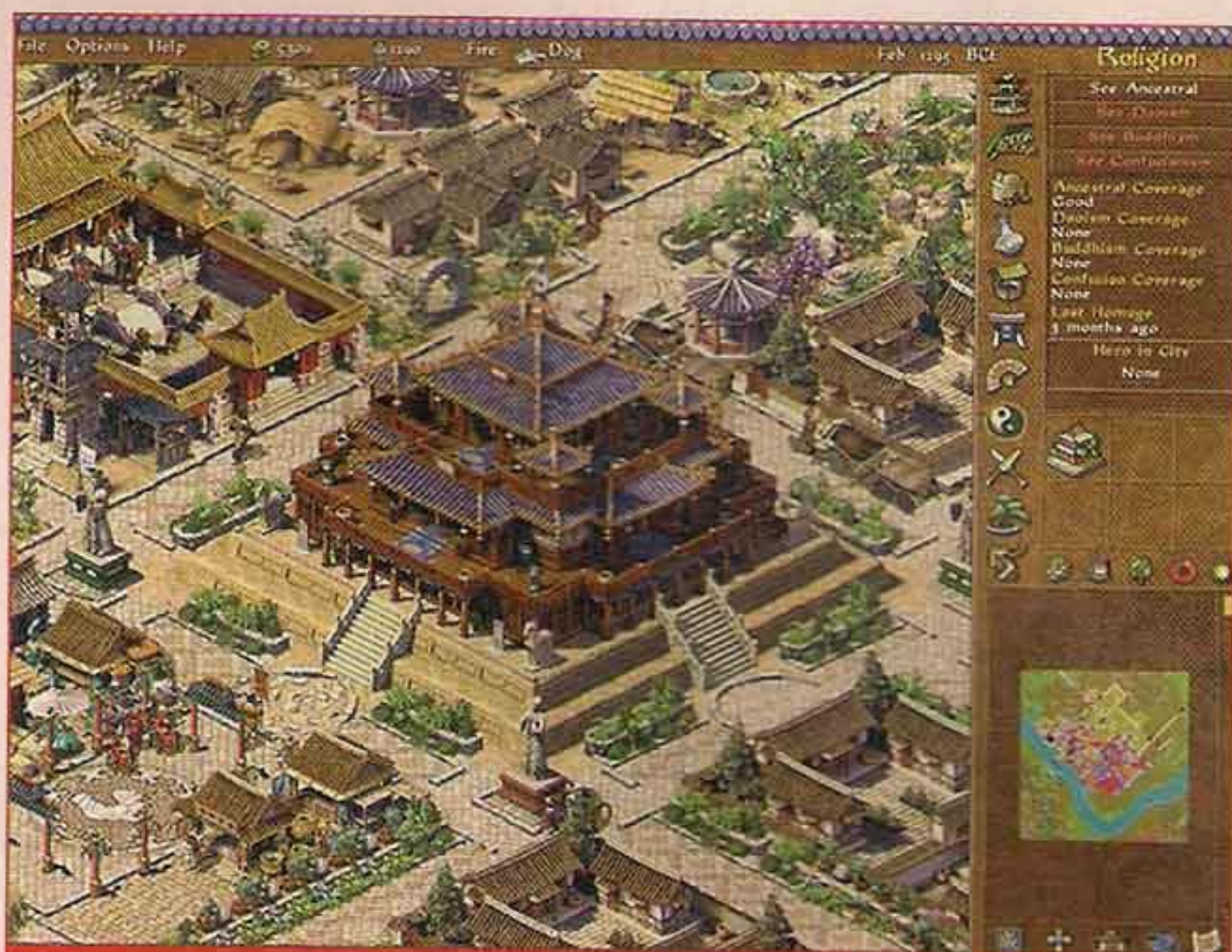
уже восьмой в семье. В учебнике истории, если мне не изменяет память, такой метод назывался "подсечно-огневым земледелием". Впрочем, нам не привыкать. Как это было в сказке? — у крестьянина три сына: один умный, другой так себе, а третий — китайский император. Надеваем халат с драконами и черную шапочку и принимаемся за работу.

## Теперь — в новой упаковке!

Если о качестве игры можно горячо спорить, то, по крайней мере, количеством Impressions Games постаралась нас обеспечить. Emperor поражает своими размерами: невероятно длинный tutorial, протяженные кампании, практически бесконечная "песочница", она же free play; для сообразительных — редактор. Еще бы, ведь игра охватывает огромный интервал истории Китая, от 2100 года до н.э. до 1215 года эры уже нашей; при этом придется учитывать обстоятельства и нужды

каждой династии (т.е. — начальные условия и цели каждой кампании, говоря грубым профязыком). Цели кампаний довольно разнообразны, и в целом повторяют, имитируют исторические события: так, вначале игрока могут попросить увеличить население до определенного числа, произвести столько-то товаров или построить местное "чудо света", Великую пагоду или Великий же канал.

Основной акцент делается на строительство города и управление им (военные действия присутствуют, но они явно на вторых ролях). Каждый сценарий начинается практически с нуля — только мы, карта и деньги. Вечная логическая проблема всех игр серии Caesar: кто же черт возьми, строит здания, если жители, все эти Ма Ляо и Цзо Чжэн, еще не прикатили тележки со своим жалким скарбом? Простите, отвлекся. Нет, не об этом нужно размышлять благородному вану в начале игры. Полезно же прикинуть все имеющиеся бонусы и недостатки, в осе-



▲ Пагода, один из местных "памятников архитектуры".



бенности — ресурсы и доступные здания. Не менее полезно подумать о планировке будущего города — в Empire планированию придавалось огромное значение. Любопытный момент: в Emperor под планирование подведена серьезная эстетическая и философская база, фэн-шуй. Не вдаваясь в головоломные подробности, скажу, что фэн-шуй есть система правильного и гармоничного расположения всего, что только можно расположить. В результате, если раньше невежественные игры просто запрещали где-то что-то строить, то теперь нам вежливо объясняют, будет ли это гармонично или же не очень. Правда, игра не допускает полного глумления над пользователем и в отдельных случаях строительство все-таки запрещает. Удивительно, но при этом не ощущаешь равно никакого раздражения, напротив, стремишься расположить строения самым оптимальным образом. Мощная это штука — фэн-шуй.

## Хорошо забытое старое

Практически все остальное — технические подробности: повторение пассов мышью, за долгие годы оточенных геймерами до автоматизма. Построили пару домов — и вот уже в руках у нас необходимый "человеческий материал", которым мы вольны распоряжаться. Построили пару охотничьих хижин или рыбацких пристаней — теперь наши люди не умрут от голода. На этом забота об общественном питании не заканчивается: нужно помнить, что только всякой шустере достаточно одного вида продуктов, все приличные люди требуют два и более. Поэтому придется осваивать сельское хозяйство или же выменивать необходимое у других городов. Надо сказать, что концепция ферм оказалась в корне переработанной: вместо того, чтобы поставить один квадрат фермы с прилегающими полями, теперь мы строим само здание и потом засеваем поля — один квадратик за другим любой (!) сельскохозяйственной культурой.

Помимо этого, все остальные элементы — на своих местах, у них только поменялись названия и внешний вид. Как и раньше, наши подопечные производят ткани, керамику и предметы роскоши; им нужны развлечения, храмы, медицина (в данном случае — травник-целитель и специалист по иглоукалыванию). Кроме того, есть военное ведомство, налоговое, городская стража... список можно продолжать — если вы играли хоть в одну игру от Impressions Games, вы уже практически наизусть знаете содержание всех предыдущих и следующих серий. Доходит до того, что некоторые здания, например склады, выглядят в точности так же, как и раньше. Правда, есть и определенные отличия.

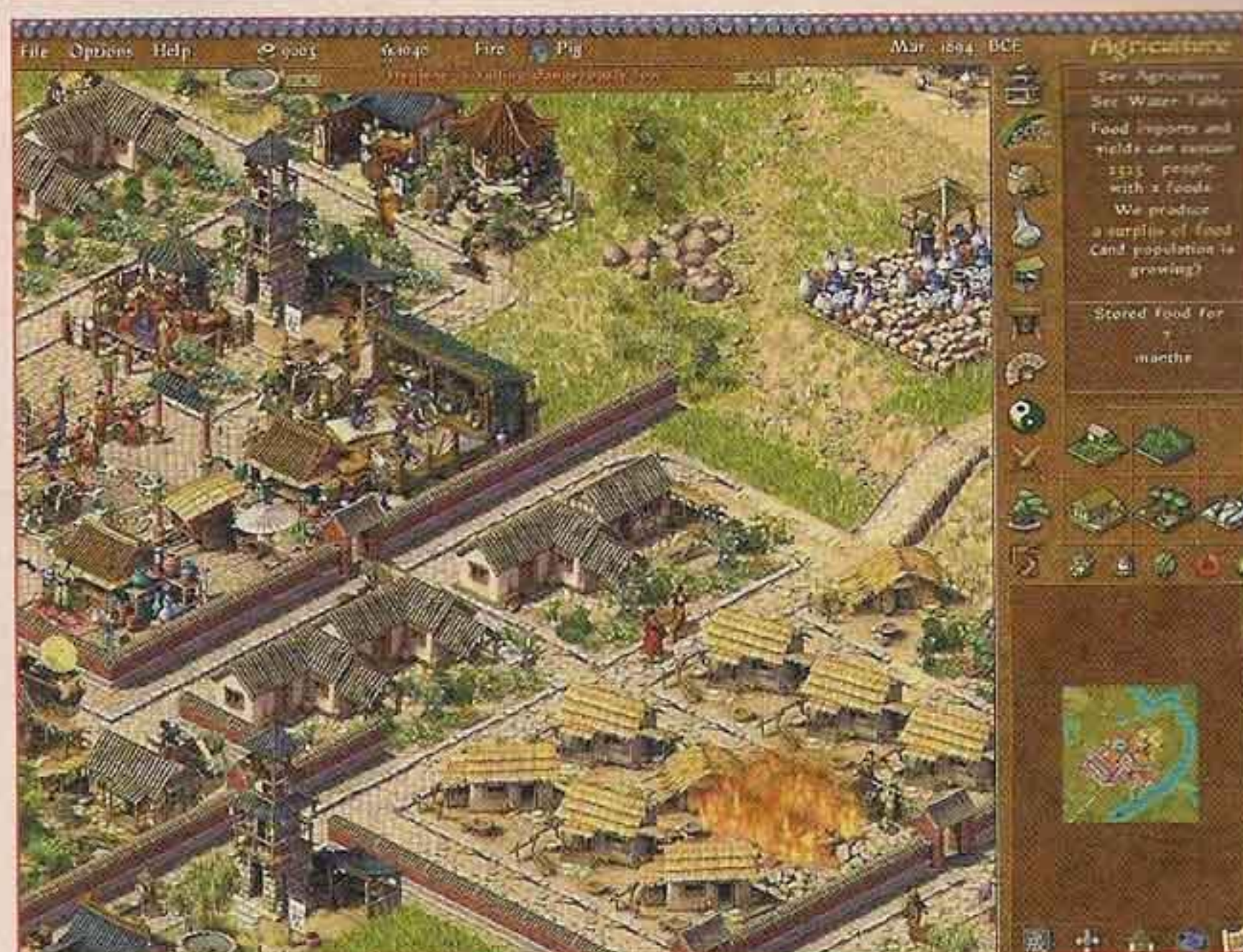
Начать с того, что жители теперь, кажется, не ходят на работу пешком, а мгновенно туда телепортируются. Это небольшое нововведение коренным образом преобразует планировку: отныне совсем не обязательно строить жилье в непосредственной близости от промышленной зоны, в "грязных" и непривлекательных районах. Довольно сомнительное новшество с точки зрения исторической достоверности и элементарной логики, оно тем не менее сильно облегчает менеджмент. Ну а если все-таки пришлось построить дома рядом с мельницами и мастерскими? Не стоит отчаиваться — авторы предлагают множество средств для "наведения красоты": сады и статуи играют здесь не последнюю роль. Из новых средств нужно отметить стены, которыми можно и нужно окружать жилые кварталы, изолируя их от всех негативных влияний близрасположенной индустрии. Помимо этого, в месте пересечения стены с дорогой возникают ворота, которые можно открыть или закрыть для торговцев, носильщиков и других бродячих круг личностей.

## Помнить о предках

Еще один немаловажный аспект игры — забота о духовности народонаселения. В соответствии с традицией, местные жители почитают своих благородных и легендарных предков, которые выполняют ту же роль, что в Zeus была отведена богам. Отношения с предками (которые в Emperor называются "героями") строятся исключительно на договорной основе. Если регулярно приносить герою жертвы, он становится благосклонным и даже может посетить город лично. В этот момент начинается самое интересное: целый месяц игрового времени можно гонять героя по карте, как последнего мальчика-рассыльного. Разумеется, каждый герой приносит пользу одним фактом своего присутствия, а также может благословлять промышленность или сельское хозяйство (нужно ли говорить, что от этого они работают гораздо лучше). Некоторые особо воинственные герои даже могут сражаться на нашей стороне с врагами. В игре имеется аж четыре религиозных культа — большой простор для начинающего теолога. Однако не стоит слишком увлекаться разведением героев — чем их больше, тем больше требуется ресурсов на их умиротворение; а если героя долго не "кормить" жертвами, он может прийти в ярость и устроить маленькое, но очень разрушительное землетрясение.

## Худой мир лучше

Неожиданно сильным в Emperor оказался глобально-стратегический элемент. Игра всеми способами ста-



▲ Пир во время чумы: трущобы горят, а на рынке продолжается веселье.

рается не дать игроку заикнуться на одной своей карте, заставляя его обращать внимание на соседей. Для этого существует отдельная "карта мира", с помощью которой можно завязывать отношения с другими городами. В общем случае о незнакомом городе полезно собрать информацию: для этого можно послать туда шпиона или караван с подарками. Получив таким образом некоторое представление о соседе, можно затем предложить ему торговое соглашение, потребовать дань и даже напасть на него; военные действия, правда, представлены довольно схематично, и ваши таланты полководца вряд ли найдут достойное применение. Разумеется, соперники могут проделывать с вами все то же самое, и довольно скоро выясняется, что война на своей земле, как и следовало ожидать, чревата катастрофой. В голову закрадывается предательская мысль — а стоит ли игра свеч? Вот таким способом Impressions Games преподносит нам урок пацифизма и добрососедских отношений.

## Показания к применению

Станный, довольно редкий случай. Игра-парадокс. Практически стопроцентный musthave для фанатов игр от Impressions Games; можно также спокойно порекомендовать новичкам для знакомства с жанром city-building. Что же касается всех остальных... В общем, все зависит от того, сколько лет подряд

вы сможете проиграть в одну и ту же игру. Emperor — хорошая игра. Без единого серьезного изъяна и без единой новой идеи. Игра, которая не рискует, не ошибается и не пьет шампанского. Показательный факт: чем дольше я играл в Emperor, тем сильнее мне хотелось снова взяться за Tropico. "This is the end", как говорил в таких случаях Джим Моррисон. ■

## Дождались?

Очень старый и очень добрый "Цезарь" — в новой оболочке, оболочке Поднебесной Империи. Он как вино — чем старше, тем ценнее. Вопрос лишь в том, не нагоял ли вам сорт...

**70%** Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●● 8.0
Графика	●●●●●●●●●● 7.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 8.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 8.0
Новизна	●●●●●●●●●● 3.0

Рейтинг "Маня" **7.5**



# Вторая мировая: Стальной кулак

## (World War II: Panzer Claws)

Тема второй мировой сегодня в моде. И, хотя она не слишком популярна у авторов стратегий, разработчики военных игр — стратегий без развития и строительства базы — относятся к ней с куда большей любовью.

Так что, как бы ни радовал нас тот факт, что в кои-то веки разработчики не делают единственным центром действия второй мировой Нормандскую высадку, этого недостаточно, чтобы наградить игру высшими баллами. Посмотрим поподробнее, что же внутри коробочки с нарисованным на обложке орденом Отечественной Войны...

### Танец с танками

Каждая миссия каждой кампании — а их немало, по две штуки за СССР, Германию и союзников, не считая обучающих сценариев и спецзаданий — предлагает нам разрешить серию тактических задач, пользуясь заранее выданными войсками (плюс приходящими время от времени согласно сюжету подкреплениями). То есть перед нами чисто-кровная военная игра, wargame, а вовсе не то, что обычно принято называть стратегией: никакого развития, строительства баз, планировки укреплений и пр.

Не могу, впрочем, сказать, будто это меня сколько-нибудь печалит; давно известно, что в стратегиях реального времени (именуемых обычно RTS) стратегического мышления практически не требуется. Гораздо важнее скоростная отдача приказов. Эффективное использование малых ресурсов — задача посложнее, чем развитие базы. Так что в

недостаток игры я бы этот маленький обман не заносил.

Важнее другое: насколько гибко можно управлять армией и насколько сложные и интересные планы тут возможны?

В этом "Стальной кулак" отнюдь не разочаровывает. Любимая многими, с позволения сказать, "стратегиями" тактика лобовой атаки, она же rush, здесь возможна лишь при подавляющем превосходстве сил. Мало-мальски приличные укрепления при поддержке мобильных сил не оставляют стаду танков особых шансов. Легкие танки не нанесут дотам и блиндажам заметного урона, а тяжелые настолько медлительны, что пара легких, зайдя им в тыл, запросто воспользуется преимуществами, которые предоставляет им слабая броня тыльной стороны вражеского корпуса. И даже если лихой наскок удастся, непонятно, с чем штурмовать следующий рубеж обороны: потери, которые случаются

<b>Жанр:</b>	Wargame
<b>Разработчик:</b>	In Images
<b>Издатель:</b>	Zuxxez Entertainment
<b>Издатель в России:</b>	Акелла
<b>Локализатор:</b>	Акелла
<b>Похожесть:</b>	Sudden Strike
<b>Необходимо:</b>	CPU 300MHz, 32Mb, 8Mb Video
<b>Желательно:</b>	CPU 700MHz, 64Mb, 32Mb Video
<b>Мультиплеер:</b>	Интернет, локальная сеть
<b>Количество CD:</b>	Два
<b>Сайт игры:</b>	<a href="http://www.akella.com/pub-wwii-ru.shtml">www.akella.com/pub-wwii-ru.shtml</a>



▲ Нелегко навести бомбардировщики на движущуюся цель. Но уж если удалось...

при таком стиле военных действий, ни один генерал себе позволить не может.

В результате битва в "Стальном кулаке" превращается в замысловатое зрелище: обходные маневры, прорыв легких танков через вражеский строй, засады...

Нашлось несколько совсем свежих идей. Отмечу, например, возможность выключать фары танков — и действовать наполовину вслепую, зато не нарушая маскировку.

Конечно, у нас под началом не только танки. Не менее важную роль играет пехота.

По каким-то загадочным и тайным причинам авторы игры пошли на смелый шаг, лишив танки пулеметов. В игре пулеметами наделены лишь бронемашины и доты. А в ре-

зультате почти любые танки, стоявшие на узкой дорожке с противотанковым взводом тов. Панфилова, имеют лишь одно средство справиться с ним: раздавить пехоту гусеницами. Ибо пушка способна разделать пехотный взвод лишь после долгой и нудной стрельбы в упор. А если хитрые пехотинцы догадались залезть на какой-нибудь танк, то есть кассетный горючий... О, если бы все было так просто, стратегические идеи Ворошилова и Буденного могли бы блестяще оправдаться!

Присутствует, разумеется, авиация — куда же без нее! Однако командовать эскадрильями напрямую от нас не требуется. Вместо этого указывается место, куда следует нанести удар. На один "рабочий день" предоставляется



▲ Железные дороги в этой игре стоят того, чтобы их охранять.



малое количество самолетов и тяжелых бомбардировщиков, и этот ресурс следует использовать.

Самолеты куда менее эффективны в бою, чем в нападении. Бомбы — отличное средство уничтожения танков и бронетехники, однако, если вы падаете, все куда хуже. Кто-то может сказать, что летчикам нельзя сбрасывать боезапас на вражескую колонну — а можно только квадрат! В результате уничтожить вражескую технику можно в тот момент, когда она выйдет на открытой рубеж и задержится там. Сомнительная идея...

Компьютерная устроена примерно так же. Пушки бьют достаточно далеко, чтобы артиллеристам не пришлось лично присутствовать на

кратко выразить словами из анекдота: "Этих детей отмоём — или новых нарожаем?"...

## Удобен ли у вашего танка руль?

Нет, уважаемые господа, рули и прочие педали явственно нуждаются в настройке. Военная игра в реальном времени, между прочим, требует быстрой реакции; это вам не неспешный *Panzer General*. А как тут прореагируешь, если горячие клавиши есть далеко не на все команды, выделить отдельную машину в гуще драки довольно сложно (хотя, вероятно, в этом есть некая логика)...

Больше всего удручает даже не само управление, а выдача игроку



▲ В любой хибарке могут прятаться вражеские солдаты.

театре военных действий. Мы указываем, опять-таки, квадрат, а они забрасывают его болванками.

В целом все это дает довольно полную схему взаимодействия. Большинство тактических задач можно решить не одним способом; работают маневры отвлечения, подставление себя под удар для атаки на задержавшуюся вражескую колонну с воздуха, и многое другое.

Разрушить можно практически все и вся. И дома, и растительность великолепно можно "расчистить" артиллерийским огнем или бомбовым ударом. Но вот всегда ли это стоит делать? Сплошь и рядом победная тактика заключается в том, чтобы захватить не уничтожить, а захватить хорошо укрепленные позиции. Возвести новый блиндаж на месте старого возможности не будет!

И вообще — не торопитесь разрушать. Войска надо любить. И здания — тоже. В том числе и те, которые пока не ваши, но могут таковыми стать. Игра не прощает невнимания к своим солдатам. Забывая чинить танки, вовремя подвозить снаряды и т.д., вы обрекаете себя на поражение. Какой контраст с модным в RTS подходом, который можно

необходимой информации. Мне потребовалась не одна попытка, чтобы понять, какая из финтифлюшек вокруг танка сообщает мне о нехватке боеприпасов. А особенное мерси — за смелое колористическое решение "полосы жизни". Она — темно-желтая, а "снятые хиты" — светло-оранжевые. В итоге, чтобы понять, где кончается "здоровье" и начинаются "раны", необходима лупа.

С графикой на первый взгляд все вполне неплохо. Трехмерность — действительно честная, можно приблизиться, наклонить, повернуть камеру. Особенно впечатляют колеи, остающиеся после танка на почве. Свет фар очень симпатичен. Дым и пламя от взрывов тоже заслуживают добрых слов.

Весьма узнаваемы "родные осины". Только вот сельские дома почему-то упорно именуются "коттеджами"...

И... тут же целый половник дегтя. Хотя убейте, не понимаю, почему на миниатюре в разрешении 1024x768 пиксели — с голубиное яйцо (хотя, быть может, если довести разрешение до максимального — 2048x1536, эта проблема исчезнет. Но только какая ж для этого видео-



▲ Своеобразное укрепление. Чем-то лагерь напоминает...

карта и монитор нужны!). Не в силах уразуметь, какие злые силы заставили художников сотворить воду, которую запросто можно представлять к премии в номинации "самая мерзкая вода сезона". А пехотинцы, хоть и изображены достаточно достоверно, почему-то в режиме "по-пластунски" до отвращения напоминают знаменитых фронтовых вшей.

Кстати, о разрешении экрана. Большое человеческое спасибо авторам за программку настроек, которая позволяет протестировать разрешение и узнать, сколько кадров в секунду при том или ином режиме экрана будет давать игра. Почему-то эту милую мелочь можно увидеть очень редко. А ведь полезно, и даже очень!

Такие же противоречивые чувства, как и графика, вызывает локализация. При отличных голосах и весьма приличных текстах как-то странно видеть на игровом экране словечки вроде "юнит". Возможно, я разбаловался, но мне всегда казалось, что подобный сленг — удел грубых пиратов, а не цивилизованных официальных издателей. Ощущение диковатое — словно изящный господин в черном костюме воткнул в карман пиджака столовую ложку.

## Нужны ли народу плезиозавры?

Похвалили, поругали... Пора и вердикт выносить.

Конечно, перед нами перепев старой идеи. Те, кто знаком со знаменитым "Противостоянием III" (в девичестве — *Sudden Strike*), наверняка уже узнали эту идею. Да, новаций хватает. Хватает и недостатков; таким вниманием к деталям, как у "Противостояния", "Стальной кулак" похвастаться никак не может.

Любители военной истории вряд ли так уж оценят хваленую "историческую достоверность" игры. Да, типов техники здесь почти столько же, сколько в реальности; но многочисленные упрощения (вроде пресловутого отсутствия пулеметов на тан-

ках) сводят этот эффект на нет. Поэтому не спешите покупать "Стальной кулак" для своего друга, любителя боевой техники середины XX столетия.

Зато хоть не обидели в очередной раз Россию, представив дело так, словно все события войны происходили на Западном фронте. Все политкорректно: половина — там, половина — здесь. Спасибо, как говорится, и на том.

Ну, а если оставить в стороне исторические и политические соображения — то игра вполне стоит того, чтобы закрыть глаза на некоторые недочеты. Любители поломать голову над победным планом сражения найдут в новой игре по второй мировой много нового и любопытного. И, верю, они не сочтут, что выбросили деньги зря. ■

## Дождались?

Неплохая тактическая игра в реальном времени, где победа достигается умом, а не скоростью движения мышки — и за это можно простить некоторую грубость исторического подхода.

**75%** Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●● 7.0
Графика	●●●●●●●●●● 7.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 8.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 5.0
Новизна	●●●●●●●●●● 6.0

Рейтинг "Мани" **7.0**



Матвей Кумби  
cumbi@igromania.ru

# Beach Life



**Beach Life** (по другую сторону Атлантики более известная как **Spring Break**) — игра контрастов. Иногда она, как наваждение, плавно входит в мозг, обживаетея в районе скопления серого вещества и не спеша расплывается по всем извилинам. Медитативный процесс однообразных действий укачивает, как волны зеленого океана, а шум нарисованного прибоя надолго усыпляет бдительность. Вы укрываетесь графикой, подкладываете под голову успокаивающий саундтрек и впадаете в длительную градоостроительную кому...

Когда на следующее утро вас поднимает будильник и в голове начинает проясняться вчерашний день, вы вдруг понимаете, что на самом деле все это был большой коварный обман. Вам хочется действия, хочется неожиданностей, развлечений, цунами, тайфунов, народных волнений и массовых репрессий... а взамен этого получают нарекания о недостаточной крепости

местного "клинского" в пляжных барах и жалобы на перевернувшего урну пьяного хулигана Боба. Игра тянется, как длинный беспокойный сон... В конце концов у вас лопается терпение, вы поднимаете на спасательной вышке желтый флажок и с удовольствием наблюдаете, как тупоголовые толпы ныряльщиков аккуратно уплывают приплывшими на человеческий дух акулами.

## Но сначала...

...но сначала вы ни о чем этом даже не подозреваете. Ничто не предвещает беды, а с красочных экранов "loading" призывно подмигивают пляжные барышни. Действительно, если разобраться серьезно, то, на первый, второй и все прочие взгляды, **Beach Life** — обычная экономическая стратегия, самый заурядный "тайкун", сделанный по неписаному ГОСТу и пропечатанный лейблом "рекомендуется к ознакомлению в особо холодные зимы". В нашем распоряжении райский островок, густой тропический лес, жаркий песок, мягкие шезлонги и тысячи представительниц известного какого

<b>Жанр:</b>	Экономический симулятор
<b>Разработчик:</b>	Deep Red Games
<b>Издатель:</b>	Eidos Interactive
<b>Похожесть:</b>	Tropico, Rollercoaster Tycoon
<b>Необходимо:</b>	CPU-450MHz, 128Mb, Riva TNT
<b>Желательно:</b>	CPU-800MHz, 256Mb, GeForce MX
<b>Мультиплеер:</b>	Отсутствует
<b>Количество CD:</b>	Один
<b>Сайт игры:</b>	<a href="http://www.beachlife.eidos.co.uk">www.beachlife.eidos.co.uk</a>

пола, даже ночью не снимающих бикини. Что еще нужно в слякотном ноябре простому российскому человеку, все весну "отдыхавшему" на даче с тяпкой в руках и попавшему на Черное море нынешним тайфунным летом?.. Оказывается, многое.

В первую очередь, слегка доработать детсадовскую экономическую модель. Дело в том, что принцип заработка в **Beach Life** очень напоминает рекламу известного кирпичного заводика: покупаем, устанавливаем, и вот через месяц у нас уже миллион. Если вы хотя бы чуть-чуть обучены ворочать мышкой (и если, конечно, список возводимых вами увеселительных заведений не ограничивается одними лишь платными туалетами), то буквально через час-другой игры ваше благосостояние вырастет настолько, что лишние

деньги можно будет закапывать сундуках под развесистыми пальмами. Никаких дефолтов, экономических потрясений, природных бедствий и происшествий. Мир **Beach Life** настолько стерилен, что местами ужасно напоминает интерактивную иллюстрацию к статье из журнала "Мурзилка" — "Как, не напрягаясь, стать бодрым, веселым и счастливым". В "играх капитала" такой подход равносителен смерти, если бы не

## Многообразие видов

Игра берет разнообразие подходов, и это действительно самый главный ее плюс. Разработчики, кажется, выжали все что только можно из идеи симулятора тропического курорта, и поэтому неположенных лужковых, впервые открывших меню строительства, ожидает настоящий шок. Закусочные, бигмачные, бутербродные, пельменные, чайные, рюмочные, рестораны, кафе, бары, лотки с мороженым и газировкой, пляжное барбекю, пивные ларьки и модные компьютерные-шопы... Чревоугодие поставлено на широкую коммерческую ногу. И это только те здания, что торгуют едой. Прокат водных лыж и досок для виндсерфинга, аренда надувных матрасов, шезлонгов, резиновых лодок, скоростных катеров, водных мотоциклов и катамаранов. Душевые кабинки и открытые джакузи, плавучая дискотека, рыболовные туры, вечерние бассейны и ночные танцполы, казино, клубы игровых автоматов, универсамы по продаже кремов для загара и водные горки... Вам еще плохо?



▲ Дискотека в открытом море — верх туристического пижонства. Но выглядит очень эффектно.



Полностью отстроенный курорт выглядит как нечто среднее между французским Диснейлендом и торговым комплексом "Охотный ряд". Рекламы, вывески, фонари, неон, ужасные толпы народа и бесконечный праздник жизни, который начинается с рассветом и заканчивается в пять утра. В оставшиеся два часа особый отряд специально нанятых мусорщиков собирает объедки, просеивает песок на пляже и оттирает с пальм биологические следы бушевавших ночью оргий. Ибиза — какая-то, право слово...

Конечно, Beach Life не испытывает недостатка и в более незначительных деталях. Разрешено самостоятельно регулировать цены на входные билеты в игровые залы, устанавливать уровень сахара в мороженом, назначать рабочие смены строителям и устраивать плановые санитарные инспекции по ватерклозетам. При желании можно залезть глубоко в мысли каждого отдыхающего, изучить график всеобщего загара и при помощи нехитрой диаграммы выяснить спрос на аспирин в туристическом лабазе №21. Вообще-то реальной пользы от таких социологических экзерсисов — ноль, но перспективы... такие перспективы...

## Шалости на воде приводят к беде

Бытовой травматизм — самая занимательная сторона Beach Life, хоть как-то способная разнообразить скучное курортное существование. Пресыщенность развлечениями может порой доходить до, простите, членовредительства. Отдыхающие по природной своей дикости или от элементарного безделья иной раз вечерами выходят на улицы, переворачивают урны, бьют фонари, ломают пальмы или заблевают тротуары. Поэтому для существования нормального курорта критически необходима полицейская станция, свирепая смена дружинников и пункт медицинской помощи. После солнечного перегрева конфликты случаются особенно часто.

От чрезмерного охлаждения, впрочем, тоже. Так как на настоящих морских курортах не предусмотрено никаких заградительных буйков, местным ОСВОДовцам под вашим чутким руководством придется постоянно вытаскивать с глубины граждан отдыхающих и перегоравших побережье во время сезонного нашествия акул. Это да еще, пожалуй, стихийные вечерние драки — единственное развлечение заскукавшего пляжного магната.

Чтобы хоть как-то разбавить горькую градостроительную пиллюлю, разработчики заготовили ровно двенадцать специальных игровых островов-миссий. Подвох заключается в том, что эти острова, с новыми постройками, туристами и осо-

бенностями, будут появляться в "свободном режиме" только после прохождения соответствующей миссии... на время. То есть, например, за три дня наладить продажу гамбургеров, или за пять довести количество отдыхающих до двухсот человек, или за десять возвести все доступные здания, но с таким расчетом, чтобы к концу срока женщин на острове оказалось ровно в два раза больше, чем мужчин...

И как только начнешь более-менее привыкать к острову и обстановке, миссия моментально заканчивается, и начинается следующая. Задания сменяют друг друга с ужасающей скоростью, и времени не хватает не то что на эстетичное оформление ландшафтов фонтанами и тропическими цветами, но даже на элементарную прокладку дорожек и строительство отхожих мест. Пройдя все двенадцать кругов такого курортного ада, теряешь всякий интерес к "свободному режиму", а единственным желанием остается, как и было написано где-то выше, вывести на вышках желтые флажки и со злобным смехом скормить загорелых курортников акулам...

## И все же

Жаловаться на огрехи различной степени тяжести можно еще долго. Но у Beach Life есть очень дорогая индугенция, искупающая множество грехов геймплея: потрясающе милая графика. Именно что "милая", не технологичная, не чересчур детальная, но есть в ней что-то такое... что заставляет каждые полчаса снова запускать игру и смотреть на жирного туриста, смешно задирающего ноги на ночной



▲ Красный флажок на вышке — первый тревожный звоночек. Купальный сезон подходит к концу.

дискотеке, или разглядывать брыкающихся в бассейне эскорт-герлз.

Есть в этом что-то от созерцания домашнего муравейника: многие сотни туристов, туристич и туристиков копошатся где-то далеко внизу, сидят на скамейках, разбрасываются пластиковыми стаканчиками, тащат к причалу неподъемные баулы и привычным движением передвигают бамбуковые стулья в кафе. И хотя вещи вроде неподвижных водопадов или совершенно статичной растительности несколько омрачают общую картину, но все вместе это создает необъяснимое ощущение какой-то всамделишности, почти что реальности происходящего, которого не было даже в (святая святых!) Tropico. Отлично дополняет картину и характерная музыка, что-то эдакое ритмично-курортное, местами с вокалом и прорывающимся эмбиентом. Очень четко входит в резонанс с общим атмосферным настроением.



▲ Строительство хозблока — то, с чего начинается каждый курорт.

## Дождались?

Парадоксально-ностальгический экономический симулятор "идеального лета".

**70%** оправданность ожиданий

### Геймплей

●●●●●●●● 6.0

### Графика

●●●●●●●● 7.0

### Звук и музыка

●●●●●●●● 8.0

### Интерфейс и управление

●●●●●●●● 6.0

### Новизна

●●●●●●●● 4.0

Рейтинг "Мани" **7.0**



— А ты правда фашист? — Правда.  
— Просто у меня деда на войне убили. — Бывает...  
Кино

Тимур Хорев  
teemon@ufacom.ru

# Prisoner of War

**Prisoner of War** можно охарактеризовать одним коротким и емким словом: *stealth*. Тот самый, ага! После **Commandos** и **Thief** нас снова превращают в крысу Шушару и заставляют бродить по темным углам в отчаянной надежде остаться незамеченным под бдительным оком охранника. Вся разница в том, что тут вам никто не даст в руки оружия. То есть совсем. Надеяться можно будет только на свои ноги, природное обаяние и... И гуталин.

## Замыслил я побег

Добрый день. Хотя для меня в нем нет ничего доброго. Меня зовут Льюис Стоун, я пилот ВВС США, и я, похоже, надолго застрял в этом чертовом немецком лагере. Как я сюда попал? Ха, очень просто! Разведка всегда была опасным делом для нас, пилотов, а последний полет оказался просто несчастлив. У меня с самого начала было плохое предчувствие. Да-да, можете спросить моего напарника Джеймса, он сейчас в первом бараке, если еще не убежал. Жизнь здесь, конечно, не сахар, но охрану иногда можно обвести вокруг пальца, да и работой нас не загружают.

Я мог бы многое вам рассказать о своей жизни и о своих двух побегах, но... Чу! Вижу желтый отсвет фонаря патрульного ганса. Пора тушить контрабандную сигарету. Черт, он заметил смутную тень в ночи и начал орать: "Васистдас?!". Еще не свистит, время есть — пошел

я за угол прятаться. Почему пошел? Да просто ползать не умею.

До того как я поиграл в **Prisoner of War**, я никогда не думал, что у заключенных фашистских концлагерей были такие отличные условия проживания. Комфортабельные, изящно обставленные бараки, в которых соблюдается полное *privacy*, постеры на стенах, питание в столовой три раза в день. Начальник лагеря только притворяется злым, покрикивая на пленников ради приличия во время утренней и вечерней проверки.

Робы? Какие робы? Кто в чем попал в плен, тот в том и ходит, включая даже знаки различия. Вот тот пленник — француз, сразу видно по кепочке. А этот здоровый парень — из Королевских ВВС, притом в чине не ниже полковника.

Рядовые охранники тут вежливы и терпеливы до безумия — даже если вы будете нарезать вокруг них круги и грубо толкаться, они вам ничего не сделают. Максимум — крик-

Жанр:	Action/adventure
Разработчик:	Wide Games
Издатель:	Codemasters
Издатель в России:	1C
Локализация:	Nival Interactive
Похожесть:	The Thing, Commandos, Metal Gear Solid
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, GeForce 2 MX
Желательно:	CPU 800MHz, 256Mb, GeForce 3
Мультиплеер:	Onycmcmbyem
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.codemasters.com/pow/front.htm

нут "Schnell!" и нахмурятся, а глаза на их небритых лицах такие добрые-добрые. Разве не понятно, кто оставляет в укромных местах лагеря местную "валюту" — бутылки со спиртным и блоки сигарет? Конечно, они, наши ангелы-охранители!

Желание сбитого американского летчика Стоуна покинуть эти гостеприимные места совершенно непонятно. Нет, я понимаю, что в полевом перевалочном пункте, куда он попадает сначала, совершенно нет условий для нормальной жизни, а есть лишь одна дикая природа.

Но я, хоть убей, не могу понять, как можно стремиться на волю из замка, где пленников с удобствами размещают по три-четыре человека в комнате и кормят в красиво обставленной зале. В древности здесь пировали короли, теперь здесь пируете вы — наши военнопленные.

Мы для вас все — а вы убежать? Да еще и секретные документы крадете, неблагодарные швайны!

## Все побежали — и я побежал

Большую часть свободного времени летчик Стоун проводит на свежем воздухе. Его куртка-бомбер очень кстати демонстрирует на спине красочку с американского календаря. Цель фрифловый вышивки самая благая — тетка не даст уснуть, когда вы будете в сотый раз пробираться между зданиями, прячась от прожекторов, и ползать под коттеджами (кто-то называет их "бараками", но это именно коттеджи) на сваях. Отдельные задания вроде кражи документов можно выполнить только днем. Еще в светлое время суток можно заниматься собирательством. Без этого никак: ваши товарищи по несчастью — удивительно на-



▲ Так выглядит суперкомпьютер Deep Fritz с четкой арийской логикой.



▲ Обычно я совершаю побег из лагеря после обеда. Хотя иногда лучше до темноты переждать.

глые и беспринципные создания. Средняя такса за мизерную помощь в побеге — 25 условных единиц в германской "валюте". В ход идут, по правилу, сигареты, консервы и пиво. "Валюту" можно найти в самых неожиданных местах: в будках охранников, в поленницах дров, просто на улице.

Но на настоящее "дело" лучше идти ночью, когда темно — только фонарики часовых и прожекторы вышек освещают ваш скорбный путь. Перед тем как выйти на "дело" надо тщательно подготовиться. Достать из секретного сундука (обычно в лагере не бывает!) необходимые вещи и ключи, набрать камушки за пазуху. Затем замаскироваться. Под этим словом в игре подразумевается толстый слой гуталина на ро-



жу плюс очки, черные, как подмышка негра.

Гуталин еще можно понять — трудно найти негра в темном лагере, особенно если он уже убежал. Но черные очки — ночью! Главгерой пытается закосить под кота Базилио? Или, может быть, он решил полагаться исключительно на слух? Или думает, что на слепого негра, бродящего с палочкой по концлагерю, никто не обратит внимания? Или он джедай: "Используй Силу, Люк! Не полагайся на зрение, которое может тебя обмануть". Этот момент разработчики, к сожалению, не уточнили.

Ну вот, приготовления сделаны, время до рассвета/переклички засечено, и разведчик уходит в ночь, сверкая теткой на спине.

Я не зря упомянул спину главгероя — играть придется исключительно от третьего лица. На первое можно переключаться, только чтобы рассмотреть интересующий участок лагеря подробнее, стоя на одном месте. Управление тут сильно напоминает GTA III и The Thing — и это сравнение отнюдь не случайно. Дело в том, что, как и эти два проекта, Prisoner of War — проект с четкой консольной ориентацией. Да-да, это Xbox и PlayStation 2. Так что не удивляйтесь дурацкому управлению, когда зачастую становится тяжело угадать, в какую сторону направится летчик, "если я нажму вот эту кнопку". Действия типа "посмотреть в замочную скважину", "пригнуться", "залезть в окно", "поговорить" в игре динамически вешаются на кнопки мыши, так что привыкнуть к управлению очень нелегко. Издержки производства.

К ним относится и система сохранения. С ней, как вы догадываетесь, тоже беда. Сохраниться можно, только подойдя к постели своего барака. В процессе таинства спасения игры проходит приличный кусок времени (вспомнили GTA?). Все это жутко достает, поэтому считайте, что я вас предупредил.

Но вернемся к Стоуну. В его распоряжении имеется три вида оружия — камни, рогатка и памятный по Half-Life ломик. Использовать метательное оружие вы можете, только примерзнув к земле в режиме от первого лица. Аккуратно прицелились в голову часового, и... Я пошутил. Настоящего оружия в игре нет. Камни и рогатки нужны только для того, чтобы отвлекать часовых, заставляя их покинуть насиженное место и проверить источник подозрительного шума в кустах.

А про ломик вы, должно быть, уже догадались — он нужен, чтобы открывать сюжетные двери. Остальные — даже и не пробуйте открыть, не получится. Не пустят. Сюжет абсолютно линейен и прост как валежник. Враги сбили самолет — попадаем в лагерь. Сбежали — попались

и очутились во втором лагере. Из него таким же макаром попадаем в третий. По ходу игры мы занимаемся мелким и крупным саботажем, воруют документы со стола больших начальников и обличаем ренегатов и шпионов. Естественно, кульминация игры — это уничтожение ФАУ массового поражения; Гитлер сильно прокололся, поместив стартовую площадку "оружия возмездия" рядом с лагерем военнопленных. Знай наших!

Самое интересное, что обделывать свои темные делишки нам практически никто не мешает. Главное — не нервировать охрану. Но и жуткие проколы не влияют ни на что, кроме календаря. Поймали на месте преступления — сопроводили в карцер; два дня долой, и на свободу. Даже если вас подстрелили, ничего страшного не случится. Ну, поваляйтесь недельку в госпитале под присмотром строгой медсестры. Все равно потом опять начнете бегать меж прожекторов, как молодой сайгак, распугивая плоских от голода мышей и вызывая негативные эмоции у охраны.

Однако знали бы вы, каково загружаться в двадцатый раз, чтобы прокрасться в ночи, схватить секретный документ и снова попасть в лапы фрицев! "Не хотите ли загрузить игру?" Не хочу.

### Убегу — спасусь, нет — хоть согреюсь

В играх такого рода жизненно необходим хороший искусственный интеллект пленников и тех, кто их охраняет. AI в Prisoner of War я бы не решился назвать совершенно тупым. Разве что глуповатым. Военнопленные — их количество варьируется от трех до десятка в зависимости от лагеря — довольно правдоподобно бродят вокруг, иногда сбиваются в стайки. Если подойти поближе, то можно услышать невнятный гул — так они митингуют между собой. В каждом лагере есть свой "простуженный", который на прогулках то и дело оглашает окрестности чиханием. Сначала это кажется даже занятным. Через некоторое время этого типа хочется просто убить. Но нечем...

Охранники ведут себя предсказуемо, как роботы. Об их ангельском терпении я уже говорил. Но это терпение проявляется, если вы не ползаете и не крадетесь в том месте, где вам быть нельзя. В противоположном случае работает другой алгоритм. "Тревожность" фрицев четко разделяется на три степени. Первая степень: "Кажется, я что-то вижу". Если на этой стадии быстро слить, то немец пожимает плечами: "Похоже, я начинаю сходиться с ума", — и продолжает патрулирование. Вторая степень: "Эй, там! Я тебя видел! Выходи, хуже будет!" Если предполо-



▲ "Уважали дядю Степу за такую высоту". Секретная опция игры в действии.

жить, что хуже некуда, и не выйти, немец успокаивается.

Третья стадия — "ахтунг, ахтунг!" — громкий свисток. К месту, где вас видели в последний раз, сбегаетесь все окрестные охранники. Если вы чудом сумели убежать и затаиться так, чтобы вас не нашли — считайте, повезло. Через минуту все успокоится и пойдут по своим делам.

Охрана реагирует и на звуки. Неудачно задев стул или бочку, можно всполошить половину личного состава лагеря. Прежде чем ломать замок, следует убедиться, что рядом не слоняется "человек с ружьем".

### Не слишком ли быстро я убегаю?

Я специально оставил графическую часть игры на конец обзора, чтобы не расстраивать сразу добрых людей. Мы с вами уже привыкли, что графика консольных проектов часто разочаровывает нас, писишников, хотя встречаются и приличные экземпляры — например, тот же GTA III. К большому сожалению, графическую часть Prisoner of War назвать приличной клавиатура не повернется. Простота моделей доходит до легкого буратинизма, а винтовки, натурально, имеют форму параллелепипеда.

Текстуры не спасают положение — они бледны и непривлекательны. Даже тот факт, что большую часть игры вы проведете в ночных рейдах, никак не оправдывает игру. Овальные блюдца, висающие на темном небе, — так в представлении разработчиков выглядят звезды.

Единственный приятный момент на экране — эффект дождя и капли на мониторе. Но радость миг проходит, когда я вижу небо в клеточку — ползущую по небосводу крупнокапельную текстуру без фильтрации. Тогда у меня в груди поднимается благородная ярость и сжимаются кулаки.

### Прибежали

Разработчики из Wide Games попытались повысить реиграбельность Prisoner of War, сокрыв в ней секреты, которые открываются один за другим, если пройти главу, ни разу не попавшись в лапы врага. С их помощью можно, например, сделать фрицев карликами или гигантами, включить вид сверху (а-ля GTA) или от первого лица. Но даже несмотря на эти косметические ухищрения и отчасти занимательный геймплей, проходить игру заново не захочется, скорее всего, никому.

А просто сыграть разок — вполне можно. ■

### Дождались?

Если вас вдохновил мультфильм "Побег из курятника", то берите игру и "беги, Люис, беги"! Но вострайтесь мягко привыкнуть к местной графике — иначе возможен протест со стороны желудочно-кишечного тракта.

50% **Оправданность ожиданий**

Геймплей	●●●●●●●●●● 7.0
Графика	●●●●●●●●●● 6.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 7.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 4.0
Новизна	●●●●●●●●●● 7.0

**Рейтинг "Маниа" 7.0**



Пятнистая Рысавка (rysiavka@igromania.ru)

# Ларго Винч:

## Империя под угрозой

(Largo Winch: Empire Under Threat)

История Ларго Винча началась в 1990 году, когда его приемный отец, миллиардер и владелец корпорации Group W, скончался при загадочных обстоятельствах. Югославский сирота неожиданно унаследовал 10 миллиардов долларов, став таким «миллионером в голубых джинсах». Вам предстоит узнать на своей шкуре, легко ли быть владельцем многомиллиардного состояния и председателем правления могущественной корпорации, которая занимается всем — от сельскохозяйственных культур до самолетостроения.

### Богатые тоже плачут

Действие игры начинается весной 2002 года с цепи неприятных инцидентов, которые неожиданно обрушились на Group W. В мексиканской исследовательской лаборатории в Вера Круз произошло ЧП: исчез один из сотрудников — Джек Плейс, а двое охранников были найдены убитыми. При этом пропали материалы генетических исследований и ценное оборудование. Компьютерную сеть корпорации атаковал неизвестный хакер. В центральном офисе фирмы во время приема после презентации нового гуманитарного проекта обнаружилась бомба, а пока ее обезвреживали, на гостей напали налетчики в масках и украли папку с данными о лаборатории Вера Круз. Если обо всем этом прознает пресса — репутация корпорации W может сильно пострадать. Ларго решает взять расследование в свои руки. Изначально ясно одно: кто-то затеял опасную игру, и финансовая империя Винча под ударом!

Быстро становится ясным, что, кроме Ларго сотоварищи, никому с этой пиковой ситуацией не управиться. Сам Ларго — весьма разносторонне одаренная личность. Финансовый гений сам может обезвредить бомбу (закроем глаза на то, что она оказалась будильником), соорудить «коктейль Молотова», пройти по карнизу небоскреба, отравить в отключку парочку бандитов и, наконец, найти выход из любой, самой сложной и запутанной ситуации. Мало того — регулярно, вернувшись из очередной опасной командировки в родной офис и ра-

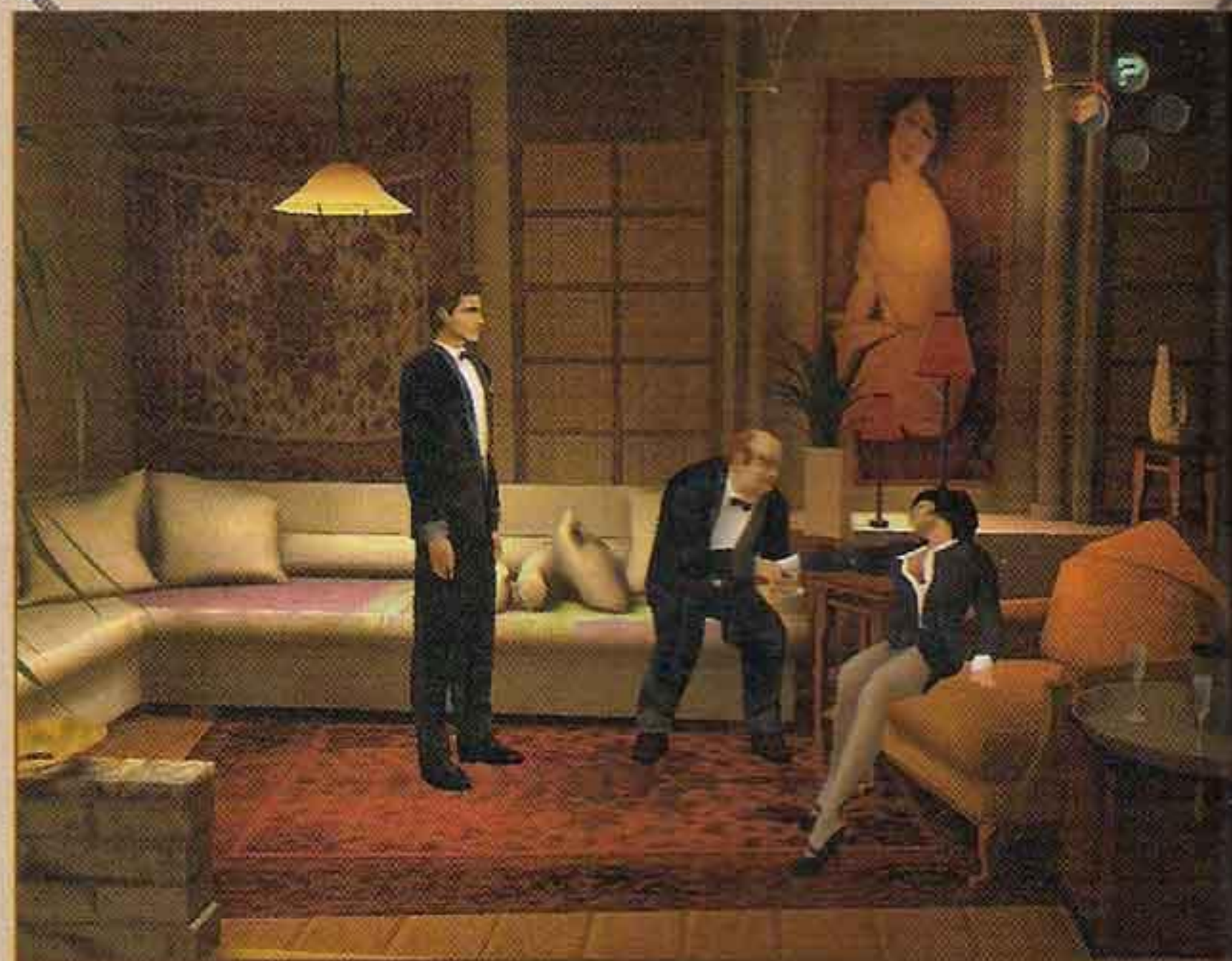
зобравшись с электронной почтой, ему придется принимать решения, что делать с собственностью корпорации в стране, президент которой одержим идеей «Луидванна для луидванцев», и стоит ли покупать компанию по производству самолетов, которая влезла в долги, перезаключившись на новый проект.

Помогать Ларго будет старый друг Саймон — ходячая беда с лицом пропойцы, который липнет к каждой юбке и непревзойденно взламывает замки любой сложности. Другой талант-самородок — экс-агент КГБ Керенский, которому монашка помогла встать на путь истинный. Теперь Керенский отвечает за компьютерную безопасность корпорации.

По ходу действия Ларго будет мотаться туда-сюда по миру — Мексика, Средиземноморье, Сибирь, — регулярно возвращаясь в Нью-Йорк для решения новых проблем, а также разговоров со своей секретаршей и чтения электронной почты. Не знаю, насколько достоверно изображена Мексика или Сардиния, но умолчать о Ubi Soft'овской интерпретации русской действительности трудно — слишком много эмоций эта картина вызывает.

Сибирский город, в котором проживает знатный русский хакер Костенко, зовется не иначе как *Вороград*. По-английски это, наверно, будет Thiefs'ville. Представление авторов игры о российской жизни потрясает. Точнее сказать, от него просто трясет. Похоже, слухи о том, что наши коммунальные службы находятся в глубоком дауне, дошли и до Франции. Жилой дом №1 по ул. Мира — это битые стекла, искрящиеся провода, капель из ржавых труб на

Жанр:	Adventure
Разработчик:	Ubi Soft
Издатель:	Ubi Soft
Издатель в России:	Акелла
Похожесть:	In Cold Blood, Broken Sword
Необходимо:	CPU 300MHz, 64Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 600MHz, 128Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Отсутствует
Количество CD:	Один
Сайт игры:	<a href="http://www.akella.com/pub-largo-ru.shtml">www.akella.com/pub-largo-ru.shtml</a>



▲ После бандитского налета весь женский персонал Group W не в себе — одних придется держать за ручку, других отпаивать шампанским...

лестнице. В квартирах вас встретит сказочный интерьер — с фоткой памятника Петру I на стене, казенного вида кроватью и голой лампочкой на шнуре, освещающей это великолепие. Но это цветочки. Ягодки — квартира зарабатывающего десятки тысяч долларов хакера, где крутой лэптоп соседствует с дровяной печкой! При этом питается товарищ хакер исключительно покупной готовой пиццей.

Достоверности картине русской жизни добавляют непрерывно падающий с неба снег, балалайка в баре и абракадабра, никакого отношения к русскому языку не имею-

щая, в «русских» надписях на стенах и в устах русскоговорящего населения. «Војетој» — единственно внятная реплика на великом и могучем, которая звучит в игре.

### Логика — это всегда приятно

Геймплей меня порадовал. Большинство задач весьма логичны, их решение само приходит на ум для открывания дверей и окон разумно воспользоваться пластиковой карточкой, а отвлечь официанта можно при помощи телефонного звонка. Сообразить, что агрессивных змей стоит «загасить» пеной и



огнетушителя, уже сложнее, но тоже можно. А вот поиски компьютерного пароля, который оказался записан на чистой странице книги симпатичными чернилами, для проявки которых нужно воспользоваться зеленой кислотной гадостью из пробирки, хранившийся в холодильнике, — это уже совсем не очевидно.

В игре, как когда-то в *Broken Sword 2* или в *In Cold Blood*, есть множество ситуаций, из которых герой может не выбраться живым — тогда все оканчивается газетной статьей с портретом в черной рамке и надписью "Game Over". Например, затеять перестрелку с тремя бандитами, в плен к которым попал Саймон, смерти подобно. Оказалось, из тупиковой ситуации, когда несколько человек держат друг друга под прицелом, есть другой, весьма остроумный выход: надо лишь пригрозить бандитам сжечь их чемодан с деньгами!

Квестовых предметов на каждой локации совсем немного, хотя часто разыскать их непросто. Помогает то, что при приближении к объекту тот слегка подсвечивается. Многие предметы нужно исследовать в инвентори — например, вскрыть кон-

верт или вырвать из книги чистую страницу. Наконец, после использования лишние вещи сами собой исчезают из багажа.

## О головоломках и прочих играх в игре

Время от времени уставший бродить в поисках ответов на еще не заданные вопросы Ларго присаживается у очередного встречного компьютера, чтобы отдохнуть, а заодно и решить какую-нибудь головоломку. Пример такого пазла — прокрасться по компьютерной Сети, захватывая один за другим сетевые узлы, обманывая защиту и антивирусные программы, чтобы вычислить имя, местожительства и пароль русского хакера (зачем Владимир Костенко держит все эти данные в Сети — осталось для меня загадкой). Первая задачка такого типа показалась мне весьма наивной. А вот в следующий раз, когда пришлось несколько раз по кругу удирать от антивирусных программ, рассчитанных на определенное число ходов, и четко планировать свои действия, было уже интересно.

Встречаются другие радости, типа игры в покер. Правда, покер урезанный, чтобы не сказать кастрированный. Блефовать нельзя, можно только менять карты. Играть будете до тех пор, пока не выиграете определенное число раундов, чтобы вытянуть из охранника все его деньги. Только когда справитесь, вам позволят двинуться дальше. Вообще, по принципу "до тех пор, пока..." устроено многое в игре. Так, не видать вам постельной сцены с блондинкой Шерон, пока вы не перелопатите до последнего файла все содержимое ее компьютера!

Еще в игре есть драки — но это отдельная песня. Регулярно по ходу расследования Ларго придется ходить в рукопашную с разномастными подонками. Разборки идут в пошаговом режиме. Хитов у Ларго больше, чем у любого бандита.

В основу приключенческой игры "Ларго Винч" положен известный телесериал об одноименном герое, а основой для сериала стала выпускавшаяся больше десяти лет серия комиксов сценариста Жана Ван Хамма и художника Филиппа Франца. За пределами Европы телесериал не транслировался, поэтому игра — это наше первое знакомство с 26-летним "миллионером в голубых джинсах". Впрочем, есть сведения, что в 2003 году на российском телевидении планируется показ ТВ-сериала, посвященного приключениям Ларго Винча.

Должно быть, этому способствуют здоровое питание, правильный образ жизни и голубая кровь. Поэтому в схватках ничем особенным вы не рискуете. Если бандитов несколько, стоит сначала вырубать более опасную цель, например того, кто держит бейсбольную битку. Единственное, что зависит от играющего — выбор типа удара: от одних ущерб больше, но вероятность успешной атаки меньше, от других наоборот. Выбрав, разбегаетесь, как баран, бодающий новые ворота, и наносите два-три удара. Потом быстро отступаете на заранее отведенные позиции. Теперь по очереди разбегаются бандиты и бодают вас. И так раз пять-восемь до победного конца. Смотрится забавно.

## О выдающихся бюстах и восьмиугольных колесах

В *Largo Winch* трехмерная графика, и уже поэтому игра выглядит хорошо — не *Max Payne*, конечно, но для квеста более чем. Имеется симпатичный главный герой и замечательные модели разномастных дам из корпорации W, которых нам демонстрируют в самых неожиданных ракурсах. Интерьеры оформлены неплохо, если не считать того, что они вызывают легкий культурный шок. Я не говорю о России, но VIP-покои в корпорации W — это не дом, а полная чаша, где в эклектичном экстазе смешались картины Модильяни и турецкие ковры! Впрочем, фиг с ним, с дизайном. Лучше вспомнить о том, как красиво мерцает падающий снег, а изо рта героя в такт дыханию вырывается облачко пара.

Правда, есть и накладки. Иногда у предметов ощутимо недостает полигонов для придания им желаемой формы — пример тому угловатые колеса, украшающие частный аэродром в Ворограде. Такси к забегаловке под замечательным названием "Гагаринский рай" подъезжает по тротуару, утопая одним крылом в кирпичной стене. А трогаясь с места, машина проезжает сквозь грудку ящиков.

## Торчащие уши PlayStation

Изначально игра делалась для PlayStation 2, что оказало роковое влияние на интерфейс. Можно высказаться о нем мягко и дипломатично — типа управление идет чисто с клавиатуры, как и в других подобных играх — *Escape From Monkey Island 4* или *In Cold Blood*. Реально дело обстоит сложнее: предложенная раскладка нарушала все мои услов-

ные рефлексы. Это фрустрация чистой воды, если для подтверждения действия надо хронически нажимать Space вместо привычного Enter, или Ctrl-Space-Ctrl-Space, чтобы воспользоваться предметом, уже лежащим в центральной ячейке инвентори. В какой-то момент я застряла намертво, любясь крупным планом желтого глиняного горшка, из которого извлекла ключ. Оказалось, чтобы оторваться от этой чарующей картины, надо нажать Backspace. А вот чтобы извлечь из ведра для бумаг полусгоревший факс, надо пользоваться не Space или Backspace, а жать Enter. Короче, пока вы не изучите, хорошенько потренировавшись, логику Ubi Soft, управление будет ставить вас в тупик получше любых предложенных в игре задач. Конечно, можно пользоваться вместо клавиатуры джойстиком, но не у всякого он есть.

## Хотите стать миллионером?

Ну, или если не стать, то хотя бы поиграть в миллионера? Так вот он, ваш шанс. Симпатичная игра с интересным детективным сюжетом, хорошей графикой и множеством головоломнейших загадок. Может, до высот *Syberia* она не дотягивает, но впечатление оставляет неплохое. Если, конечно, вы не славянофил. ■

## Дождались?

*Largo Winch* — игра, которая научит вас, каким тяжким трудом зарабатывают миллионеры свой кусок хлеба. Попутно вы переживете массу приключений и разгадаете множество загадок. Не шедевр, но достойное пополнение жайра!

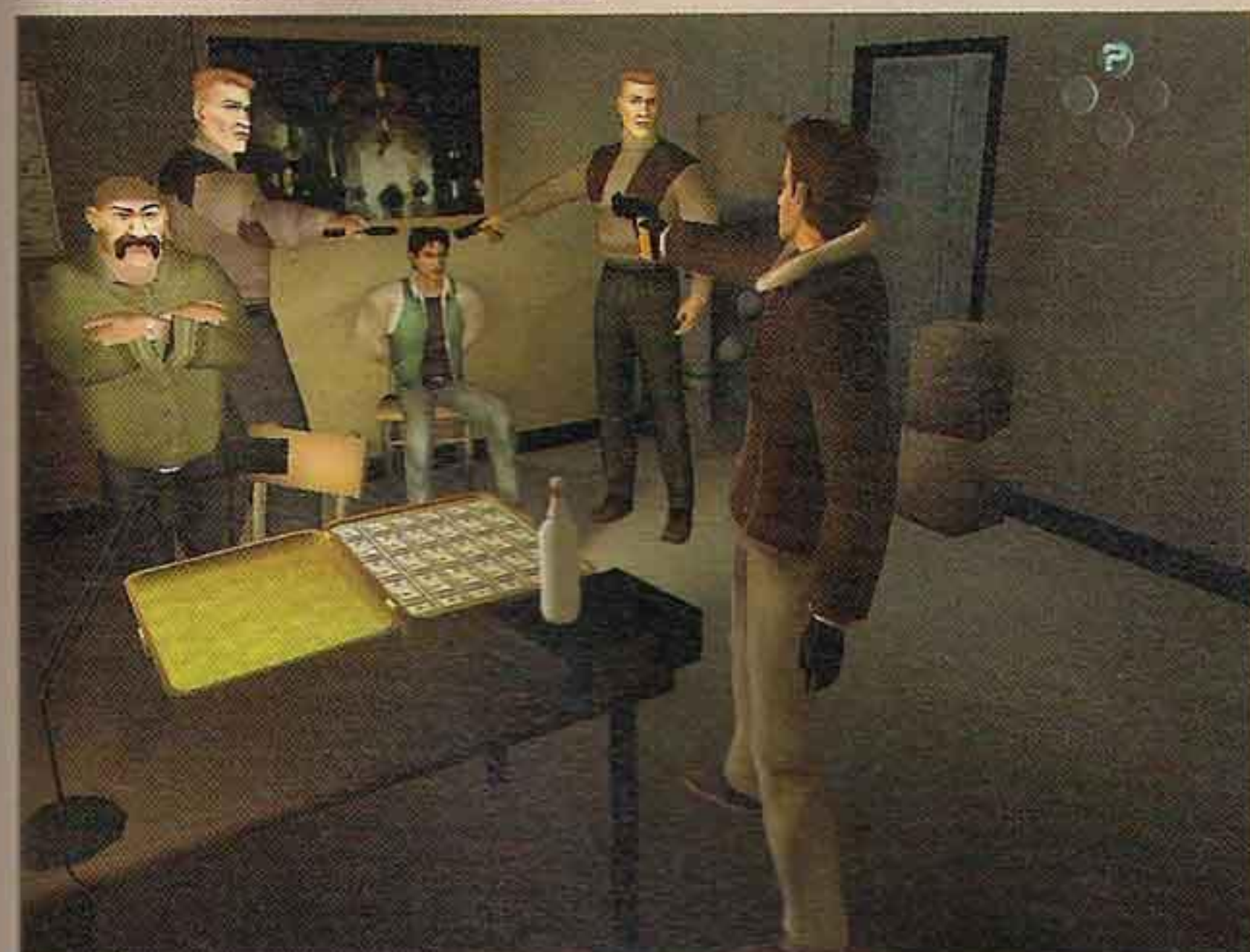
**80%** Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●●	8.0
Графика	●●●●●●●●●●	8.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●●	7.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●●	5.0
Новизна	●●●●●●●●●●	7.0

Рейтинг "Ману" **7.0**



▲ Сцена с мучающейся под балалайку девицей напоминает про анекдот: "Мне тут жена показала стриптиз. Так правду про него парторг говорил — мерзость!".



▲ Одна из лучших задач в игре. Выход из патовой ситуации находится прямо у вас под носом.



Андрей Александров (alexandrov@igromania.ru)

# ЧУЖОЙ

## В чужой стране

14.08.02

Совершенно секретно. После прочтения — уничтожить.

Тема: Задание на вербовку.

Объект: Сотрудники компании Deep-Shadows ([www.deep-shadows.com](http://www.deep-shadows.com)): Сергей Забарянский (позывной — martin), Александр Хруцкий (CheGuevara) и Александр Гончарук (Burunduk).

Дислокация: российский сектор виртуального пространства. Чат на одном из засекреченных сайтов.

Задание: выйти на одного из представителей Deep-Shadows. Мягко, но настойчиво склонить к сотрудничеству. Использовать любые методы воздействия помимо силового. После достижения положительного результата приступить к получению детальной информации по "объекту Venom 2" — разрабатываемому в недрах Deep-Shadows развлекательному программному коду (народн. "компьютерная игра"), несущему усовершенствованные элементы программного движка Vital Engine, использованного в "проекте Venom". Конкретные инструкции будут высланы сразу же после успешного выполнения задания.

Первое, что вы должны будете узнать, — это историю создания компании Deep-Shadows. Также следует проверить сведения о наличии в составе Deep-Shadows людей, работавших раньше в GSC Game World.

Кроме того, следует как можно быстрее предоставить общую информацию по "объекту Venom 2".

Оперативная обстановка: наружное наблюдение докладывает о повышенной активности агентов конкурирующих организаций. В непосредственной близости от чата уже были засечены сотрудники собственной секретной службы сайта, а также некие темные личности, предположительно относящиеся к одному из сетевых ведомств. От контактов с коллегами-конкурентами не отказываться, открытого противодействия избегать. Собственные намерения не раскрывать. Средства воздействия на коллег аналогичны разрешенным относительно сотрудников Deep-Shadows. В случае открытой конфронтации следует немедленно вызвать отряд прикрытия.

Координатор Волков

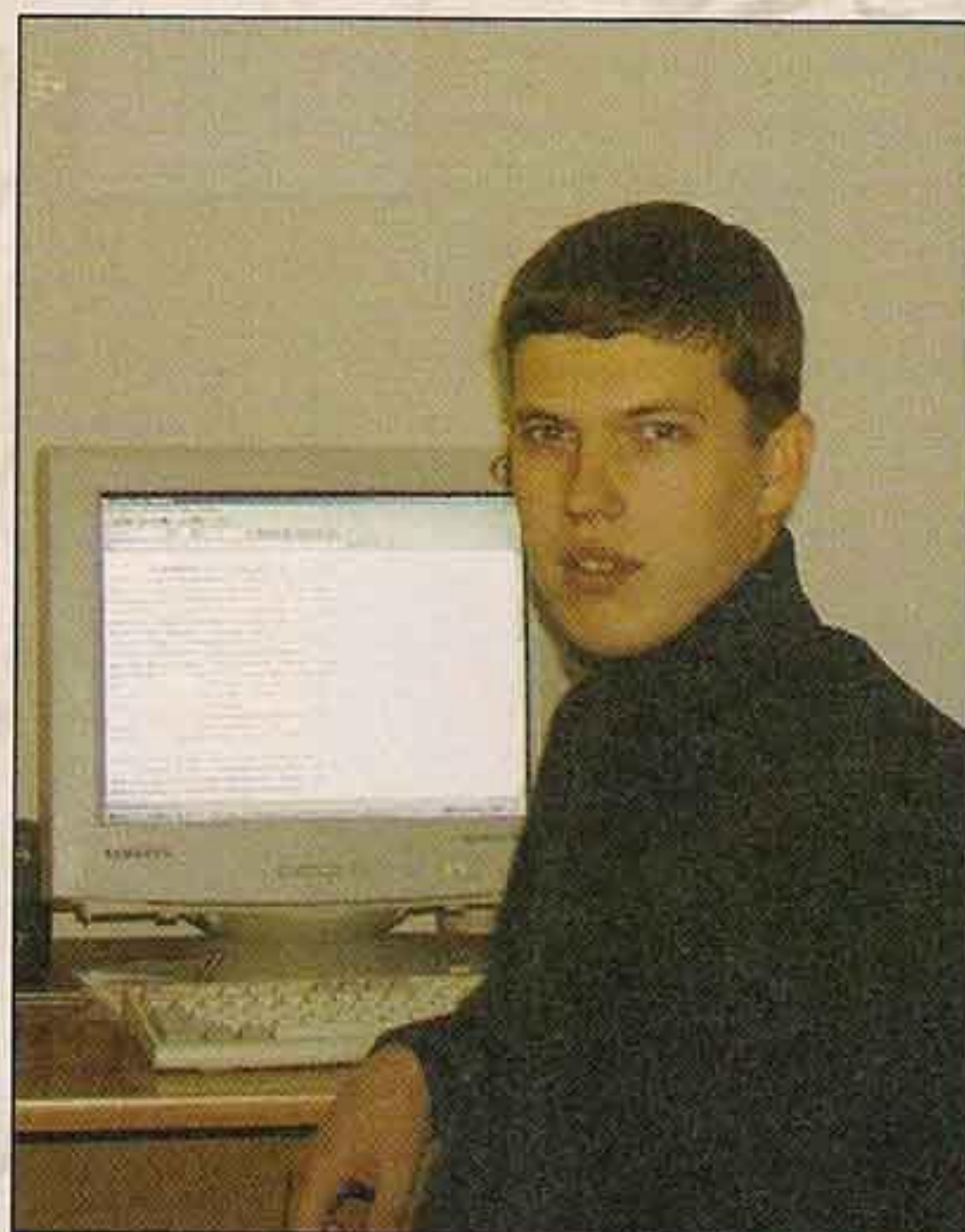
15.08.02

Тоже секретно. Уничтожать в процессе прочтения.

Выход на объект прошел без проблем. Дабы не нервировать конкурентов и присутствующих мирных жителей, воспользовался приватным режимом чата. Быстро наладил контакт с Александром Хруцким, специалистом по связям с секретными службами. Идеальный информатор. Проживает на территории Украины, однако обладает душой истинного колумбийца.

Проверил наличие бывших работников GSC в составе Deep-Shadows. Наличие обнаружилось — Сергей Забарянский и Роман Лут раньше работали над проектом "Веном". Именно они основали компанию Deep-Shadows, штат которой на данный момент составляет 8 человек. По моим данным, уход не был следствием внутреннего конфликта — просто люди созрели для самостоятельного плавания.

Теперь по второму заданию. "Объектом Venom 2" оказалась игра под названием Xenus; жанр — на стыке 3D Action и RPG. Считать



Александр Хруцкий. Наш украино-колумбийский информатор.



Deep-Shadows в полном составе. Да-да, вы не ослышались — в полном. Шестеро — снаружи, остальные — в машине.



В продолжении *Venom* — неправильно: сюжетные линии совершенно разные. Выяснение деталей сюжета вызвало некоторые затруднения, но, думаю, что в следующем письме смогу представить вам подробный отчет.

Технически *Xenus* основывается на движке *Unreal Engine 2*, который претерпел значительные изменения по сравнению со своим предшественником. "Библиотеки рендеринга и моделирования физики были переписаны практически полностью" (здесь и далее жирным шрифтом даются комментарии Александра Колумба). Технические подробности также выясняются.

Агент Овечкин

19.08.02

Секретное письмо, зараженное штаммом секретного вируса. Перед прочтением ввести секретную сыворотку. Письмо подарить представителям конкурирующих организаций.

Агент, мы не получали от вас информации в течение долгого срока. Возникли какие-нибудь проблемы?

На всякий случай сообщаю некоторые сведения, которые могут оказаться полезными для вас. Название *Xenus*, скорее всего, произошло от латинского корня "ксено", обозначающего "чужой, чужеродный". Было бы неплохо выяснить, в каком контексте это используется в игре.

Кроме того, ребята из оперативной службы, установившие наружное наблюдение за сотрудниками *Deer-Shadows*, сообщают о частых контактах с людьми, побывавшими в Латинской Америке. Следует обязательно выяснить причину данного интереса.

Координатор Волков

21.08.02

Секретный ответ на секретное письмо. Посылается в гробу с трупом представителя конкурирующей организации. Труп заражен тем же вирусом.

Попытка выяснить происхождение названия *Xenus* оказалась неудачной. "Что означает название и с чем оно связано, предстоит выяснить игроку в процессе игры". Впрочем, скорее всего, название имеет прямое отношение к мистическим элементам, которые, по обещаниям разработчиков, проявят себя ближе к развязке сюжета.

По поводу Латинской Америки. Следует уточнить: по-настоящему сотрудникам "конторы" интересна не столько сама Латинская Америка, сколько Колумбия, на территории которой разворачиваются действия игры. Причем интерес к ней проявляется не только в контактах с побывавшими там людьми: "Объем обрабатываемых нами материалов просто огромен. Сайты, книги, фотоматериалы, документальные и художественные фильмы. Сводки новостей читаем ежедневно. Размеры библиотеки фотографий колумбийских пейзажей на компьютерах наших художников просто поражают".

Теперь о завязке сюжета. Помнишь случай с двумя странноватыми типами, обвешанными цифровыми камерами, цифровыми диктофонами и массой прочей цифровой техники? Их еще Служба Внутренней Безопасности в камеру засадила, за попытку проникновения в наше главное здание. Думали — шпионы. А спустя две недели оказалось, что они корреспонденты из

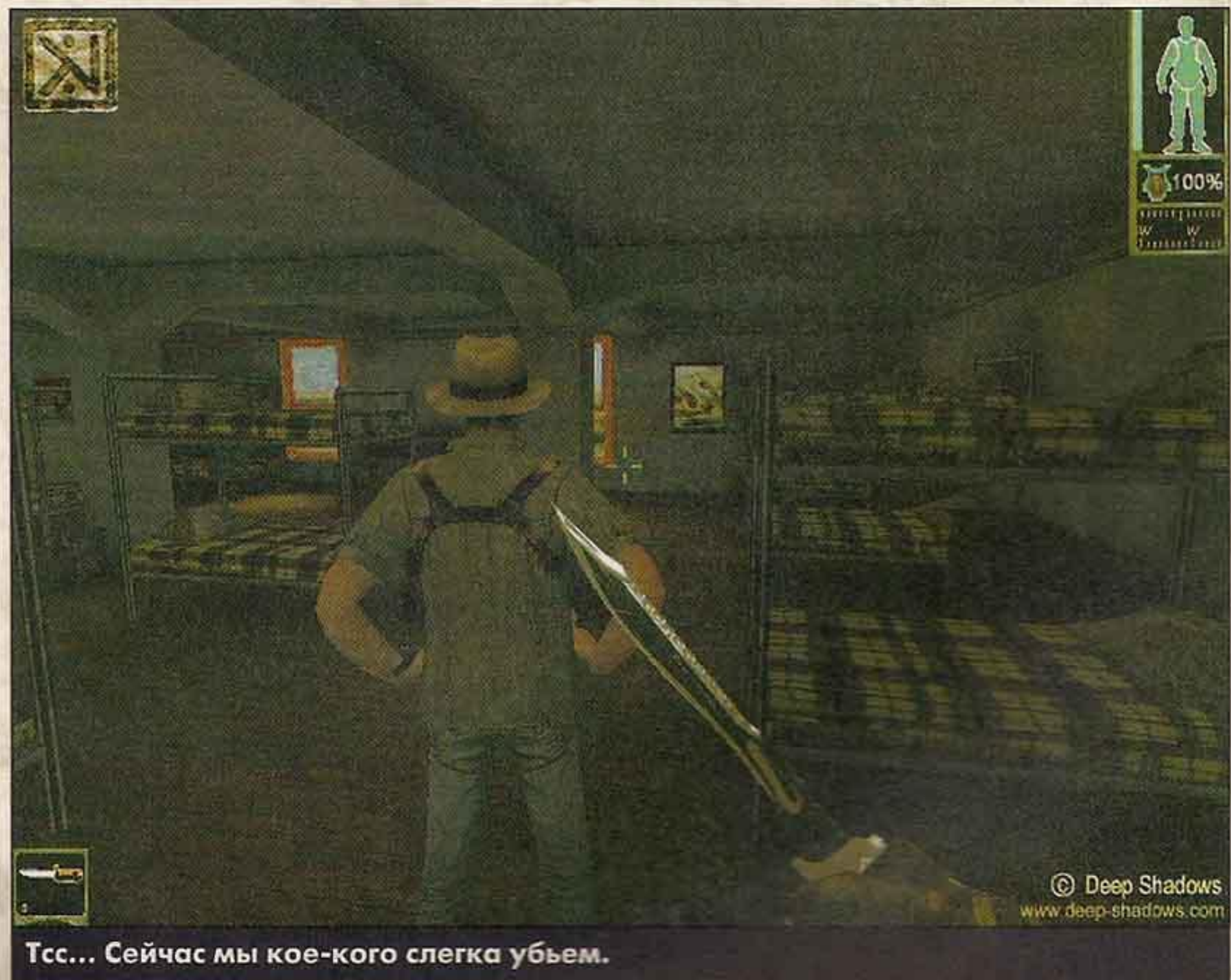


Колумбия — опасная страна. Все ездят на желтых "Хаммерах" и стреляют из "Узи" в прохожих.

"Зависимой газеты". Помнишь? Ну вот и тут ситуация похожая. Мэгги Майерс, корреспондентка газеты, отправилась в Колумбию за очередной сенсацией. И пропала без вести. По чьей вине — неизвестно, может, увлекшись гонкой за сенсацией, в местный Алькатрац загремела, может, к партизанам в наложницы попала, а может, просто решила покончить с прошлым и начать новую жизнь в свободной от европейских устоев Колумбии. Всякое бывает...

На этом бы и сказке конец, вот только много лет назад родители Мэгги раскошались еще и на брата... "Главного героя зовут Кевин Майерс. Строен, высок, мускулист, умен. Около 30-ти лет. Чувство юмора его просто переполняет — серьезной фразы не дождеешься. Довольно образованный, но в университетах не обучался — последние десять лет жизни провел

в Иностранном Легионе". Кроме того, следует отметить, что после комплектации семьи Майерс детьми обоих полов родители благополучно отошли в мир иной, в результате чего братско-сестринские отношения стали развиваться в несколько менее традиционном русле, чем обычные дерганья за косички, крокодиловы слезы, поломанные игрушки и ябедничанье родителям. Старший Кевин любил свою сестру трогательной любовью и старался заменить ей погибших родителей. Мэгги, по мере возможностей, старалась быть примерной сестрой. Теплые отношения сохранились и тогда, когда Кевин с Мэгги повзрослели и получили по экземпляру собственной личной жизни каждый. Была и долгая переписка ("Здравствуй, дорогая Мэгги. Сегодня весь день ползал по-пластунски, а сержант стрелял из FAMAS прямо над



Тсс... Сейчас мы кое-кого слегка убьем.





Буду в этом городе — непременно оставлю на скамейке автоматную роспись.

ухом. Так что не обессудь за грубо написанное письмо — голова работать совсем отказывается, звенит себе только»), и регулярные звонки, а также регулярные, но не столь частые встречи. Поэтому никто не удивился, когда брат, узнав о таинственном исчезновении сестры, немедленно кинулся на выручку.

После прибытия на территорию Колумбии Кевин понимает, что перед началом активной фазы спасательной операции ему придется потратить немало времени на акклиматизацию в далекой и непривычной стране. «Колумбия — страна чрезвычайно интересная и во многом загадочная. Она экспортирует около 80% производимого в мире кокаина. Значительная часть территории страны (от 20 до 30%, в зависимости от положения на фронтах) контролируется партизанами FARC, а официальное правительство практически не имеет влияния на этих землях. Уровень преступности чрезвычайно высок, что неудивительно для страны, где все время бушуют гражданские войны. Очень богат природный мир — в бассейне Амазонки ученые до сих пор обнаруживают новые виды различных представителей флоры и фауны». Впрочем, ситуация в стране определяется не только действиями официальных властей и партизанов FARC. Вот что удалось выяснить обо всех мало-мальски значительных силах в Колумбии: «Всего их шесть. Но не все из них борются за власть. Некоторые вполне удовлетворены своим положением. Впрочем, обо всем по порядку.

**Официальные власти.** Контролируют большую часть страны, настроены проамерикански. Активно борются с партизанами. Аппарат довольно коррумпирован, однако воинские подразделения способны на активные действия против внутренних врагов.

**Партизаны.** Контролируют около четверти территории страны, проповедуют коммунистические идеи. Ведут активные боевые и диверсионные действия, пропагандистскую деятельность. Пользуются поддержкой местного населения.

**Наркомафия.** Производство наркотиков —

национальный колумбийский бизнес. Плантации коки есть везде, наркобароны имеют своих людей во всех эшелонах власти. Им проще решить проблему подкупом, чем физическим вмешательством, но при случае они вполне способны постоять за себя.

**Бандиты.** Большинство из них еще не доросло до того, чтоб гордо зваться «организованная преступность». Обычная городская шпана и дорожные грабители.

**Индийцы.** Живут в деревнях в джунглях. Больше всего хотят, чтобы их никто не трогал, но им редко удается уйти от конфронтации с другими силами. Наркомафии нужны рабочие, партизанам — бойцы, правительству — налогоплательщики.

**ЦРУ.** Пытается взять под контроль ситуацию в стране. Боссов Управления не очень радует активность красных партизан и особенно поток наркотиков из Колумбии в США.

У каждой группировки свои методы действия. Партизаны ведут масштабные бои с правительственными войсками, применяется техника и артиллерия. ЦРУ предпочитает действовать тихо и незаметно».

Все вышеперечисленные силы обладают определенным влиянием в стране, поэтому успешные поиски немыслимы без их участия. Более того — некоторые силы с самого начала проявляют живой интерес к Кевину, вернее, его уникальным навыкам, полученным за десять лет службы. «Пройти игру в абсолютной оппозиции всем силам очень сложно. Во-первых, герою понадобятся деньги, заработать которые можно, например, у тех же самых бандитов. Ну а во-вторых, следуя перипетиям сюжета, придется не раз непосредственно контактировать с представителями всех шести сил, поэтому заполучить расположение хотя бы некоторых из них — в интересах самого Кевина». На основании этих данных можно сделать вывод, что работа на какую-то из групп будет важным элементом геймплея. Но, конечно, не на все сразу — в Колумбии предателей обычно подвергают болезненному обряду создания

галстука из языка, который просовывается в разрез на горле. Однако разработчики не позволят главному герою слишком отвлекаться от поисков сестренки. «Выбиться в начальство вряд ли получится — в основном Кевин использует для выполнения опасных заданий. Поэтому максимум, что будет возможно — это помочь правительству или партизанам захватить город/базу».

Это все, что удалось выяснить по поводу сюжета на данный момент. Жду дальнейших распоряжений.

Агент Овечкин

23.08.02

*Совсем несекретно. Использовать в качестве приманки для сотрудников конкурирующих служб с последующей их нейтрализацией.*

Агент, вы предоставили более чем подробную информацию по сюжету. Теперь хотелось бы получить нечто аналогичное и по геймплею.

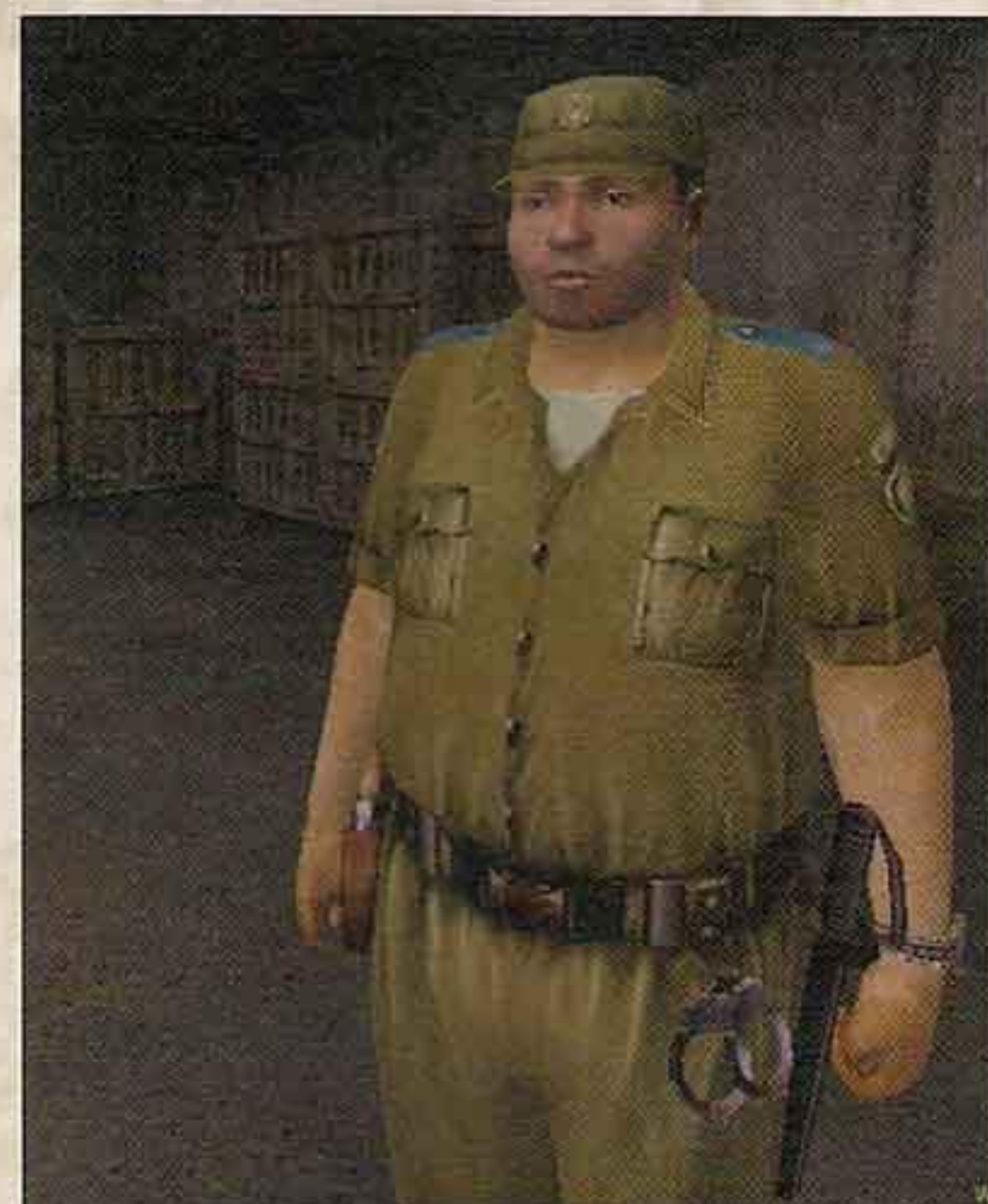
Координатор Волков

25.08.02

*Информация находится в зашифрованном файле. Ключ пересылается на запароленной дискете по почте. Пароль узнать, позвонив мне по телефону.*

Вот что говорят о геймплее сами разработчики: «Мы стремимся к тому, чтобы Xenus был интересен и любителям экшена, и поклонникам жанра stealth, и фанатам RPG. Поэтому у большинства ситуаций будет как минимум два варианта решения».

Подобный поливариантный подход сулит весьма интересные перспективы для развития сюжета. Посудите сами: в игре доступна территория в 625 квадратных километров, при этом игроку дана практически полная свобода перемещения. Квест можно получить не только от шести вышеперечисленных группировок, но и от обычных колумбийских граждан. Действия Кевина в разумных пределах влияют как на отношение к нему NPC, так и на ситуацию в стране. Прохождение при поддержке партизан заметно отличается от прохождения при поддержке официальных властей. Наверняка будет несколько побочных сюжетных линий —



Теперь понятно, почему колумбийская армия не может справиться с партизанами и наркомафией. Или это всего лишь охранник?





**Еще один маленький секрет, выведенный у нашего информатора: телефон — не просто элемент экстерьера. Через него можно будет вызывать квесты.**

необязательных к выполнению, но разнообразных геймплей. Поэтому можно с уверенностью утверждать, что сюжет Xenus не прокатит игроков на монорельсовой железной дороге от сцены прибытия и до сцены освобождения сестры — будет, будет где разгуляться и любителям рубилова-мочилов, и сторонникам нестандартных решений.

Особое внимание следует уделить ролевому элементу. Прокачка персонажа и общение с обитателями Колумбии — обязательный элемент прохождения. Создать собственный вариант Кевина Майерса в начале игры вы не сможете — всем выдается один и тот же персонаж. А вот то, как преобразится главгерой во время пути по сюжетной линии, будет напрямую зависеть от выбранного стиля игры. «Мы используем skill-based систему, поэтому прокачиваться будут именно те навыки, которые часто использует игрок. Проще говоря — сколько ни стреляй, а бегать от этого быстрее не станешь. Все у Кевина около двух десятков умений».

В некоторых особенно сложных для прохождения местах можно будет придумать и о напарнике. «Мы пока еще не определились окончательно с этим вопросом, но, скорее всего, решим его положительно. Над «друзьями» игрока будем работать особо — не удивляйтесь, если крутой мачо, приставленный к вам дружественным наркобароном, начнет нюхать коку вместо того, чтоб идти за вами на штурм объекта, а раненый партизан порвет на себе тельняшку, обнажив профиль Сталина на левой стороне груди». Да и сам Кевин вовсе не лыком шит. Помните — за спиной Майерса добрый десяток лет в Иностранном Легионе, где его в совершенстве обучили обращению со всеми видами оружия и экипировки. Полный список стволов получить, увы, не удалось — информация засекречена настолько, что даже мой ценный информатор здесь беспомощен. Известно лишь то, что всего в Xenus будет более 20 видов огнестрельного оружия. Авторы игры тяготеют к российскому производителю — так что автомат Калашникова и винтовку Драгунова можно начинать изучать уже прямо сейчас. Каждый вид оружия можно подвергать

разнообразным апгрейдам вроде улучшения точности или уменьшения отдачи. Также в инвентарь можно поместить несколько видов бронежилетов и разных камуфляж (для наружного употребления), еду и питье (для внутреннего употребления), а также наркотики (неизвестно зачем: наш Кевин в этом плане ни-ни).

Для перемещения по обширным колумбийским территориям Кевину доступно не только индивидуальное транспортное средство под названием «нижние конечности». «Различные типы автомобилей, танки, катера, вертолеты — все это можно использовать. Остается только накопить денег на покупку «железного коня» или украсть его с ближайшей базы наркобарона».

Еще один интересный факт, который напоследок удалось выудить из засекреченных недр Deep-Shadows: минимальный промежуток времени, за который Кевин может освободить сестру, составляет 60 часов. Максимальный — не ограничен.

#### 28.08.02

*Все так же секретно. Посылается специальным курьером. Курьера и сообщение следует уничтожить.*

Агент, я уже собрался отдать приказ о сворачивании деятельности, но коллеги из техчасти попросили выяснить технические характеристики движка предстоящего проекта. После этого можете завершать свою деятельность и ехать в отпуск на Багамы.

*Координатор Волков*

#### 30.08.02

*Секретно. Написано молоком на белой бумаге. Методику прочтения узнать из биографии Ленина. Книги и сообщение уничтожить после прочтения.*

Ваше последнее задание оказалось несложным. Может, это стало следствием возросшей откровенности Александра, а может — возросшего желания агента Овечкина поскорей отправиться в отпуск.

Первым пунктом у нас пойдет графическая подсистема. Из особенностей Vital Engine 2 следует первым делом отметить территорию в 625 квадратных километров (о чем я уже гово-

рил, но не ленюсь повториться), которую — внимание — движок может отображать без задержек на подзагрузку! При этом мы имеем весьма детализированную графику — на модели персонажей в среднем уходит по пять тысяч полигонов, щедро одобренных «многослойными текстурами любого разрешения». Для нормальной игры потребуется машина не хуже CPU 1GHz, 256Mb RAM, GeForce3.

Вторым пунктом идет физическая подсистема. «Каждый объект имеет вес, объем, коэффициент трения о воздух и поверхность. Тела перемещаются в соответствии с законами реальной физики и с учетом этих параметров. Физическая подсистема рассчитывает новые координаты и ориентацию объекта с учетом всех сил, действующих на тело». Воплощением вышесказанного в игровой действительности будет, например, возможность двигать предметы очередями из АК...

И третьим пунктом — самое вкусное: искусственный интеллект противников. Начать следует с того, что в игре несколько категорий противников, поведение которых заметно разнится. Например, представители колумбийской фауны будут тупы и агрессивны, в отличие от агентов ЦРУ, обучавшихся у лучших американских инструкторов. В основе AI лежат два базовых алгоритма — виртуального слуха и виртуального зрения. Компьютерные негодяи свято следуют обоим алгоритмам и ни за что не станут стрелять в игрока, который находится вне их поля зрения. Зато, играя на повышенном внимании ушастых оппонентов к подозрительным звукам, можно будет выманивать их с помощью шорохов или редких выстрелов. Однако следует учесть, что обманутый противник может обидеться и перед смертью громко позвать на помощь компанию друзей.

Вот и все, что мне удалось выведать у сотрудников Deep-Shadows. Впрочем, нет — на прощание растрогавшийся Александр Хруцкий поведал мне сверхсекретные сведения о планируемой дате выхода игры. Освобождение Мэгги Майерс назначено на первый квартал 2003 года.

Согласно вашему приказу сворачиваю свою деятельность.

*Агент Овечкин ■*



**Желтый джип — неотъемлемый элемент пейзажа современной Колумбии!**



# ПОРОХОМ ПРОПАХ

ПОВЕСТЬ О ДНЕ ПОБЕДЫ "СНОУБОЛЛА" НАД ЛОКАЛИЗАЦИЕЙ ВОЙНЫ И ПОЛИТИКИ

Не успели мы порадовать общественность новым совместным проектом Paradox Entertainment и Snowball Interactive — "Крестоносцами", — как выясняется, что у Paradox'ов на подходе еще одна игра. Сегодня мы представляем вам второй проект от авторов Europa Universalis: стратегию о Второй мировой войне "День Победы" (в западном издании — Hearts of Iron).

## Европа: время диктатур

Согласитесь, было бы очень странно, если бы авторы Europa Universalis не стали разрабатывать дальше свою золотую жилу. Ведь эта глобальная стратегия, несмотря на невзрачную графику, достигла такого успеха, на который мало кто надеялся.

Хотя солдат сменил аркебузу на автомат, многие идеи остались прежними. Концепция "победных очков": выигрыш — это не полное доминирование, как в большинстве стратегий, а выполнение определенного количества целей. И цели эти из списка выбирает сам игрок. Он может решить, целесообразно ли, к примеру, тратить силы на захват некоей территории — или лучше сосредоточиться на дипломатических успехах и охране собственных границ. А добиться полного превосходства над окружающими державами в Europa Universalis было практически невозможно; немногим проще это и в новой игре.

Страны различаются, помимо всего прочего, государственным строем — политические споры пришли на смену религиозной розни Ренессанса. Строев имеется три: демократия, фашизм и коммунизм...

Даже движок, хотя и был, по словам авторов, глобально переработан, — тот же самый.

Однако стоит приглядеться повнимательнее — и станет понятно, что от предыдущего проекта заимствовано не так уж много.

## Анатомия войны

Проще всего заметить эти различия, если присмотреться к тому, как устроены военные действия. В "Европе" в задачу игрока входило только формирование армии и перемещение ее на нужную территорию; сражение было ему неподконтрольно. Но в "Дне Победы" война составляет основную часть игры; там было бы нелепо ограничиваться таким режимом.

Родов войск здесь свыше ста — почтенное число для любой игры. Среди них и сухопутные, и морские, и воздушные; на суше, помимо пехоты, танков и артиллерии, присутствуют мотострелковые войска, ПВО, горные стрелки и даже любезная сердцу советского штаба конница. В наличии и морская пехота, и спецназ... Даже пехота представлена достаточно



Дивизия генерала Мерецкова топает в Кандалакшу через Петрозаводск.

разнообразно. Можно, например, набрать ополченцев, как перед битвой за Москву; они обойдутся намного дешевле регулярных войск, но будут убывать на 1% в день. Это помимо потерь в сражении...

Войны двадцатого века предполагают пехотные укрепления, маскировку и многое другое; все это в игре есть. Сведения о противнике неполны, и для точного планирования нужны разведоперации.

Войска поделены на корпуса, и корпус — минимальная единица, которой мы можем командовать. Тем самым режим остается стратегическим, а не тактическим. Не очень понятно, правда, как при этом осуществляются действия, к примеру, того же спецназа... Ну да ладно, поживем — увидим.

Ландшафт и погода, как и положено, влияют на ход сражения. Играет роль даже время суток; мы можем управлять своими действиями с такой точностью.

— Вы можете задавать точное время начала атаки. Например, указать эсминцу, что атака начинается в 01:00 следующего дня, и то же время выставить танковой дивизии. Оба отряда придут к месту атаки одновременно, а не по привычной схеме "кто быстрее ходит, приходит (и умирает) первым", — объясняют разработчики.

Это и в самом деле ново, и к тому же очень соответствует изображаемому времени. Во

второй мировой у полководцев появилась такая возможность синхронизации действий, о какой раньше и мечтать не приходилось.

Вероятно, самая трудная задача и для программиста, и для полководца — это взаимодействие между собой союзных войск.

Не секрет, что союзы в компьютерных играх непопулярны у игроков не в последнюю очередь потому, что скоординировать усилия с электронным партнером невозможно. В лучшем случае такой союзник обеспечит безопасность ваших тылов — и то весьма сомнительно. Вот в штабной игре, где все игроки — живые люди, никто почему-то не пытается нести тяготы войны в одиночку...

Тут авторы игры пошли по относительно простому пути. Каждым фронтом по-прежнему (в норме) командует один человек; и, если союзник желает вас на этом фронте поддержать, он попросту передает своих людей в ваше распоряжение. А вы потом сделаете то же для него...

— То есть, если играешь, например, за Италию, то Восточный фронт со своими подразделениями можно спокойно оставить на попечение немецких генералов, а самому отправляться завоевывать Африку. К тому же союзники всегда помогут боевыми единицами и даже привезут их на корабле или самолете!

Разумеется, разным странам придется сталкиваться с совершенно различными воен-



ными задачами. Например, Япония воевала в основном на море и на побережьях, и, вероятнее всего, стратегические соображения и в игре подтолкнули ее к подобному же решению. А операции авианосных флотов и морской пехоты мало похожи на борьбу советской и германской армий в украинской степи.

— Значит, за Японию тоже можно играть?

— Да, и чуть ли не за любую страну мира. В Европе, к примеру, игроку не предлагают возглавить только Ватикан и Лихтенштейн. Хотя роль малых стран второстепенна, события могут ее изменить. А концепция победных очков дает небольшим государствам такие же шансы на выигрыш, как и сверхдержавам: да, возможности у них куда меньше, но и задачи — проще. Вероятно, им будет достаточно присоединиться к победившему блоку...

## Что делать, если власть не абсолютна?

Обычно в стратегии игрок наделен абсолютной властью. Такой, какую не знали ни монархи, ни диктаторы.

Не то — в «Дне Победы».

Помимо вас, к руководству страной имеет отношение много других людей — в первую очередь, кабинет министров. И предпринять, скажем, армейскую операцию в обход военного министра чрезвычайно непросто. А в демократической стране начать войну без согласия кабинета и вовсе невозможно.

Смена строя и смена кабинета могут быть осуществлены разными способами. В ходу и переворот, и гражданская война, и даже, как ни странно это может показаться искусственному стратегу, демократические выборы. За десять лет, что проходят в игре, — с 1936 по 1946 годы, — выборы осуществляются по меньшей мере дважды...

Кстати, о строях. Большинство стран на момент начала игры в этом смысле «нейтральны»: не присоединились ни к одному из трех строев. Возможна балансировка между крайностями. Что характерно, у министров и генералов тоже есть свои пристрастия; и, способствуя выдвижению нацистов на руководящие должности, вы постепенно двигаете страну к фашизму...

При смене главы правительства на выборах весь кабинет уходит в отставку — совсем

как в жизни. Как правило, в одной стране существует 2-3 кабинета министров, один правящий, а другие потенциальные (с другими политическими вкусами). Когда правящий кабинет уходит в отставку — его место сразу занимает другой, иногда в корне меняя политику страны. Что интересно, самовольное понижение в должности одного из министров вызовет мгновенный рост недовольства среди населения. И правильно — диктатуры никто не любит!

А ведь капризы этих самых министров не исчерпываются приверженностью к тому или иному строю. Каждый из них чего-то хочет в жизни, что-то любит или ненавидит. Например, министр иностранных дел может оказаться ярким англоманом, и это очень затруднит проведение иной дипломатической линии...

Таким образом, задача игрока — подстраиваться под условия и подстраивать их под себя. Скроить государство «с нуля» по своему вкусу не получится. Еще в античности деспоты жалели, что у народа — не одна голова, и одним ударом ее не оттяпать...

## Слово о работниках тыла

Да, в этой игре все нацелено на войну, но победоносная война невозможна без крепкого тыла. Экономика играет самую важную роль, и в первую очередь — снабжение. Нельзя вести бои в отрыве от собственных баз. А потому оперирование базами и ресурсами — одно из основных занятий стратега.

Ресурсов в игре немного: добываются уголь, нефть, железо, каучук. Но важна не только и не столько добывающая промышленность, без производственных мощностей природные богатства можно только продать. И утрату территории с военными заводами очень трудно восполнить.

Продовольствие — еще одна забота правителя. Голод приводит к недовольству населения, причем очень быстро (кстати, недовольство вызывают и поражения на фронте, что логично). Долго удерживать разозленный народ в подчинении сложно; это светит свержением правительства, в демократии — мирным, в диктатуре — военным.

Кстати, люди — это тоже своего рода «ресурс». Солдат мало экипировать — их еще надо как минимум найти. Даже за большие деньги какая-нибудь Бельгия едва ли сумеет выставить на фронт многомиллионную армию. И людские ресурсы в этой игре трудновосполнимы; ведь срок, проходящий за игровое время, — всего лишь десять лет.

Не обошлась игра и без научного прогресса. Причем его обещают сделать куда более разветвленным, чем в Europa Universalis, и разделить на теоретические и практические разработки. В основном, конечно, речь пойдет о новом оружии или транспорте, но есть и такие, например, направления исследований, как военные доктрины (вроде германской доктрины подводной войны, она же «тактика волчьих стай»).



## Это радость?

Тема Второй мировой вечно в моде на игровом рынке. Среди множества проектов трудно затеряться. Но если «День Победы» и впрямь окажется таким необычным — его будущее обеспечено.

Еще года два назад такому занятию прочили бы неудачу: простой игрок не поймет всех этих тонкостей. Но теперь, а эти разработки могут позволить себе похвастаться над подобными прогнозами. ■



# БИТВА

Евгений Пименов  
(ice@zakamsk.ru)

Многие начинающие юзеры, услышав словосочетание "системный реестр", плюют через левое плечо и крестятся. Очень много пользователей боятся вносить в реестр какие-либо изменения. С одной стороны, это правильно — одно необдуманное действие, и придется переустанавливать всю систему. Но с другой стороны, если научиться редактировать данные из системного реестра — это может принести немало пользы.

# ЗА РЕЕСТР

Очень часто бывает, что какая-либо программа неверно деинсталлировалась, или же вы случайно стерли программу самостоятельно (не воспользовавшись функцией `uninstall`). При этом Windows будет упорно писать название этой программы в списке установленных программ, а все попытки удалить эту надпись стандартными средствами не приведут к успеху. Вот тут нам на помощь придут программы по работе с системным реестром.

Но хочу еще раз напомнить, что **необдуманное действие с реестром с вашей стороны может привести к краху всей системы**. Так что перед внесением любых изменений я настоятельно рекомендую вам сделать копию реестра. Это нужно для того, чтобы, в случае чего, вы всегда могли вернуться к исходному состоянию. Как это сделать? Очень просто — достаточно прочитать эту статью до конца!

Ниже мы рассмотрим несколько программ, которые позволяют безболезненно проводить сложные операции над системным реестром, и я уверен — в этой битве с компьютером вы выйдете победителем.

## RegCleaner

Разработчик: Jouni Vuorio

Размер: 535 Kb

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Английский/русский

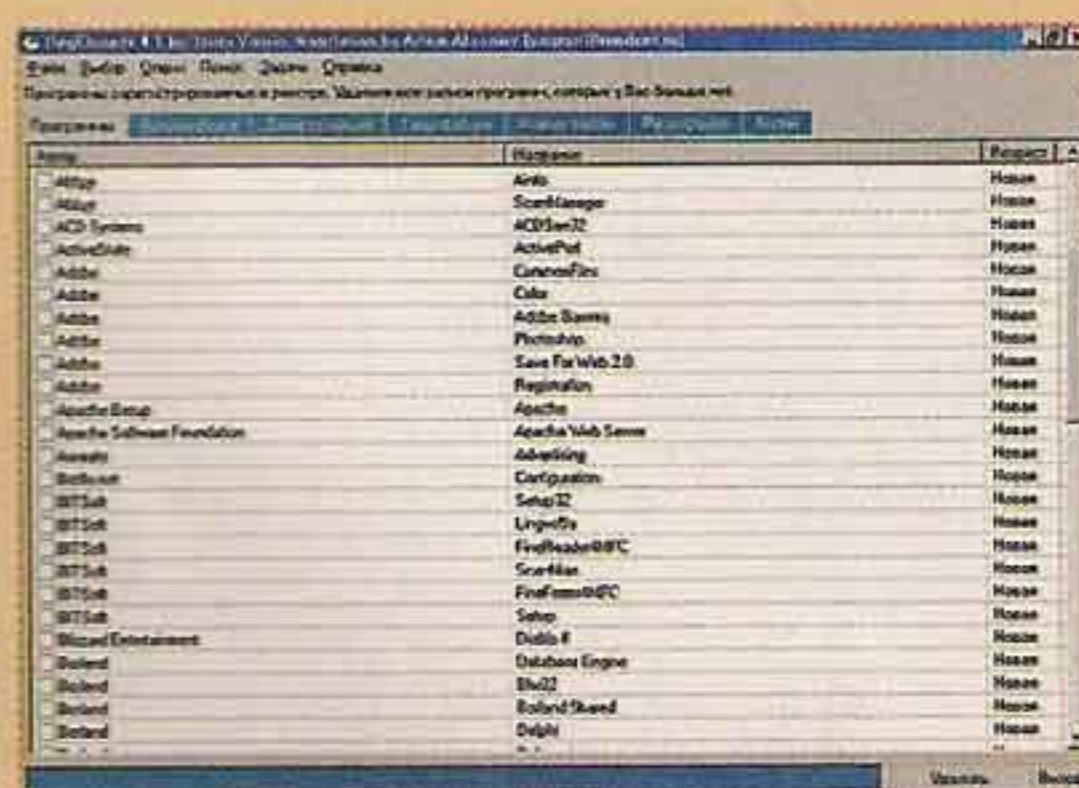
[www.jv16.org](http://www.jv16.org)

Очень интересная программа. RegCleaner имеет дружелюбный интерфейс, который бу-

дет понятен даже тем, кто, кроме игр, больше ничего не запускал на компьютере. Программа будет готова к работе сразу же после установки. Единственное, что вам нужно будет сделать — это переключить язык программы на русский. Хотя если вы отлично владеете английским... Если нет, то вам прямая дорога в `Options\Language\Select Language`. В появившемся окне найдите файл `Russian.rlg` и откройте его. После этой нехитрой манипуляции программа получит русский интерфейс.

Утилита предоставляет возможность изучать список программ, которые зарегистрированы в системном реестре. Если нужно удалить какую-либо запись — вы просто ставите галочку напротив названия этой программы и нажимаете кнопку "Удалить".

Теперь давайте кратко рассмотрим возможности RegCleaner. В программе — семь закладок. Каждая из них отвечает за определенный участок системного реестра.



Программы — здесь отображаются все программы, о которых существуют записи в реестре.

**Автозагрузка** — здесь вы можете удалить из списка автозагрузки те программы, которые вам не нужны, но которые загружаются каждый раз при включении компьютера. Я, например, никогда не использую "Планировщик задач"... вот и удалил его, не мудрствуя лукаво. Тем самым сэкономив ресурсы компьютера.

**Деинсталляция** — помните, я говорил о программах, которых уже нет на компьютере, а Windows все еще надеется найти их? Так вот, в этой закладке отображаются вообще все программы, фигурирующие в меню Windows "Установка и удаление программ". Вы можете просто отметить те, которых уже нет на винчестере, и RegCleaner сотрет всю "память" о давно покинувших этот мир. Также эта закладка может использоваться для нормальной деинсталляции, не прибегая к помощи Windows.

**Типы файлов** — эта закладка интересна как с познавательной, так и с практической точки зрения. Здесь отображается список всех расширений файлов, зарегистрированных в Windows, и названия приложений, к которым привязано это расширение.

**Новые файлы** — здесь вы можете самостоятельно указать расширение файла и приложение, к которому будет относиться это расширение.

**Расширения** — это примерно то же самое, что и закладка "Типы файлов", но дополнитель-



но отображается полный путь до исполняемого файла, который отвечает за каждое расширение.

Копия — это, по сути, "Корзина" в Windows. Сюда перемещаются все удаленные вами записи реестра (если вы удалили их с помощью RegCleaner). При необходимости вы всегда можете вернуть их на место.

Утилита предельно проста в освоении и очень функциональна, рекомендуем ее всем, у кого Винды начали шалить или только собираются начать. Хотя где вы видели спокойную Винду?..

**Рейтинг "Мании": ▲▲▲▲▲ 4/5**

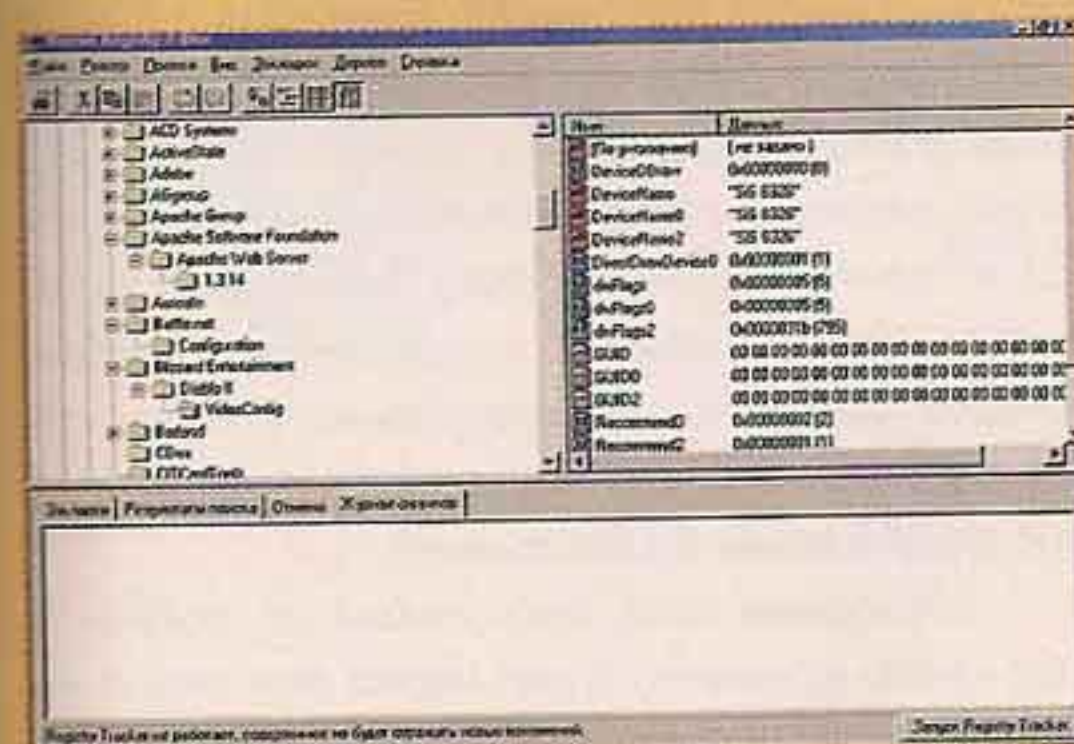
### Norton Registry Editor

Разработчик: Symantec Corporation

Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Английский/русский

[www.symantec.com](http://www.symantec.com)



Эта программа входит в комплект Norton Utilities. Думаю, что каждый из нас хотя бы раз в жизни видел те или иные творения Питера Нортон. Данная утилита рассчитана в первую очередь на опытных пользователей, которые имеют четкое представление о том, что и как нужно изменить в реестре. Но и начинающим пользователям Norton Registry Editor может быть очень полезен. Полезен в первую очередь тем, что в программе есть очень мощная система поиска.

Давайте посмотрим, как этот поиск организован. Войдите в меню "Правка\Найти". Перед вами появится окно, где следует указать параметры поиска. Сначала вводите ключевую фразу (по ней будет осуществляться поиск), а затем выберите область, по которой нужно провести "слежку". Поиск можно производить как по всему системному реестру, так и по отдельным его частям. После того как программа сообщит о том, что работа окончена, — нажмите на закладку "Результаты поиска", и вы увидите все области в реестре, где встречается введенное вами ключевое слово.

Теперь можно приступать непосредственно к редактированию. В окне результатов поиска нажмите на любую строку — в правом окне появится ее содержимое. Вот тут уже и можно вносить изменения. Кроме правки системного реестра, программа может редактировать системные файлы Windows win.ini и system.ini.

Возможности утилиты довольно широки. Вот только освоить ее, что называется, с налету вряд ли получится.

**Рейтинг "Мании": ▲▲▲▲▲ 3,5/5**

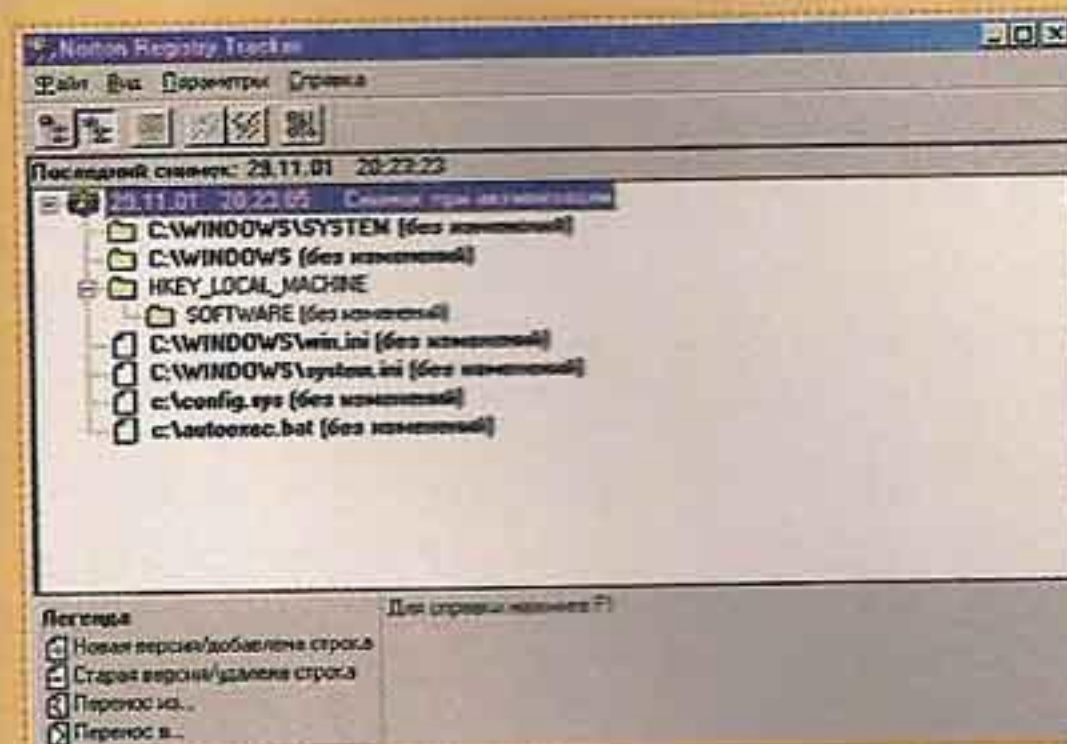
### Norton Registry Tracker

Разработчик: Symantec Corporation

Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Английский/русский

[www.symantec.com](http://www.symantec.com)



Это еще одна программа из пакета Norton Utilities. Хотя она и не является редактором реестра, зато непосредственно относится к теме статьи. Norton Registry Tracker предназначен для мониторинга изменений системного реестра. При первом запуске Registry Tracker делает снимок системного реестра и сохраняет его. После того как вы установите на свой компьютер новые программы, данные в системном реестре соответственно изменятся. Так вот, Registry Tracker будет отслеживать все эти изменения, и при необходимости вы всегда сможете вернуться к исходной позиции.

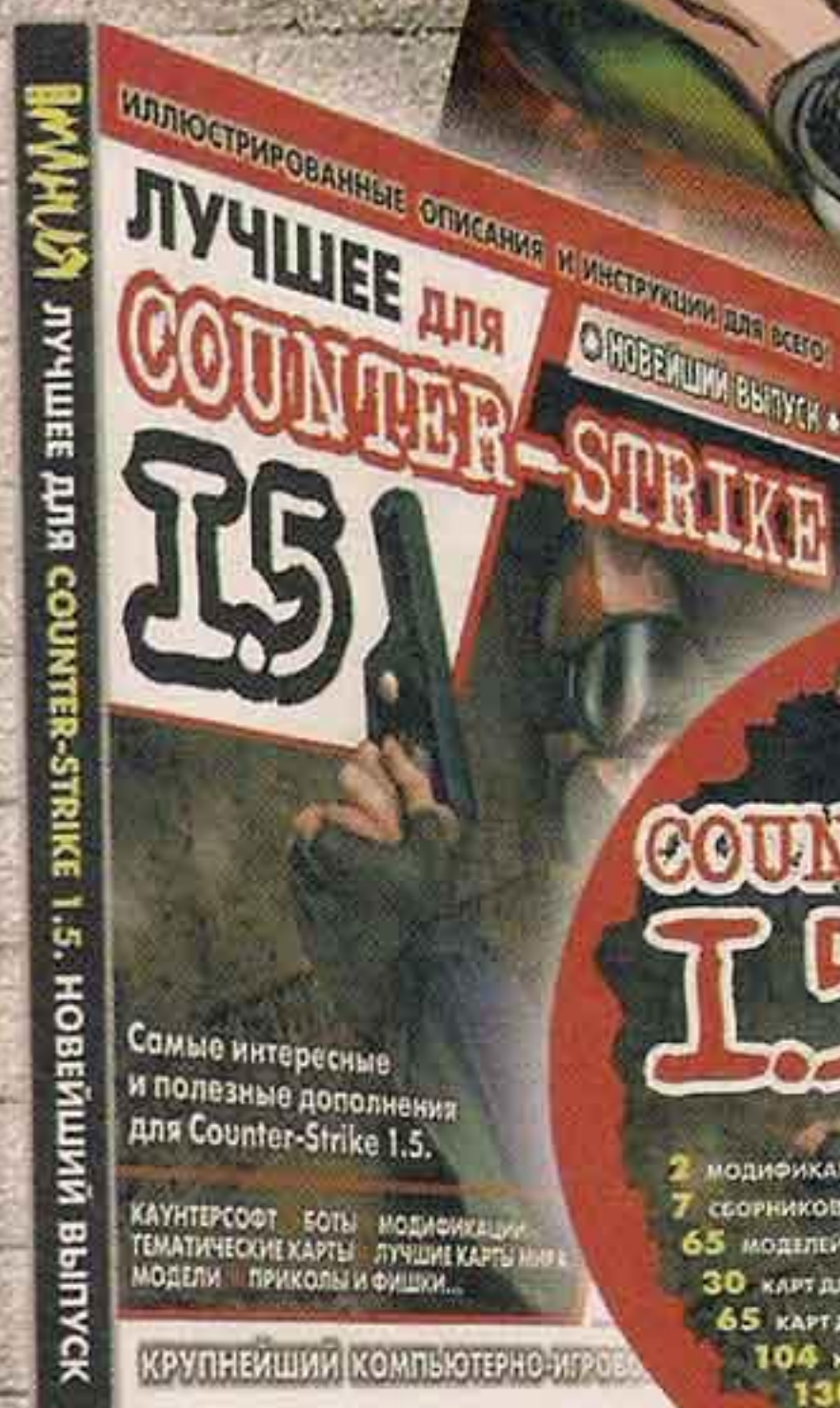
Я рекомендую делать снимки каждый раз, как вы соберетесь вручную вносить изменения в реестр. Это поможет вам избежать переус-

ИГРОМАНИЯ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

# ЛУЧШЕЕ для COUNTER-STRIKE

• НОВЕЙШИЙ ВЫПУСК •

УЖЕ  
В ПРОДАЖЕ



Компакт подготовлен редакцией  
журнала ИГРОМАНИЯ  
<http://www.igromania.ru>

Вторая часть проекта "Лучшее для Counter-Strike".  
На диске представлены специально отобранные  
и прошедшие тестирование новейшие дополнения для Counter-Strike 1.5!

- БОТЫ:** RealBot \* POBBot 2.5 \* Новые waypoints — для 130 карт!
- МОДИФИКАЦИИ:** Завабнейший набор скинов: Mr Lol Skinpack \* Набор от сильнейшего CS-клана: Mercenary Pack
- ТЕМАТИЧЕСКИЕ КАРТЫ:** Карты с престижного конкурса 52h \* Лучшие карты от CounterCraft \* Подборка прикольных карт \* Карты Knife Arena (разборки на ножах): два сборника
- \* Карты раннего Counter-Strike до версии 1.0 \* Сборник карт от "Планеты Half-Life"
- ЛУЧШИЕ КАРТЫ МИРА:** 30 карт для режима AS \* 65 карт для режима DE \* 104 карт для режима CS
- МОДЕЛИ:** 3 очень важных персона \* 4 заложника \* 16 контр-террористов \* 19 террористов \* 23 вида оружия
- ПРИКОЛЫ И ФИШКИ:** 4 флэш-ролика \* 4 "шкурки" для Winamp \* 9 вариантов интерфейса

Все материалы снабжены описаниями, картинками и инструкциями по установке. Все карты, помимо кратких описаний, прорецензированы.



Эксклюзивным распространителем является ООО "Руссобит-Трэйд"  
Г.Москва, Петровско-Разумовский проезд, д.7  
(095) 212-0161, 212-0181, 212-4451  
OFFICE@RUSSOBIT-M.RU WWW.RUSSOBIT-M.RU



тановки всей системы, в случае если ваши действия негативным образом отразятся на стабильности ее работы. Снимок сделать очень просто. Зайдите в меню "Файл\Новый снимок". После этого вам предложат ввести название снимка. Прописывайте — жмите на "Ввод" — снимок готов. Можете выходить из программы. Напоследок Registry Tracker поинтересуется у вас, хотите вы вообще выгрузить программу из памяти или же желаете, чтобы она продолжала в фоновом режиме отслеживать все изменения в реестре и ini-файлах. Последний вариант более предпочтителен, так как Registry Tracker будет вести постоянный мониторинг всех изменений. Тесное общение с данной утилитой может сэкономить вам не один час времени и спасти не один гигабайт информации на вашем винчестере!

Рейтинг "Манин": ▲▲▲▲▲ 4/5

### Registry Crawler

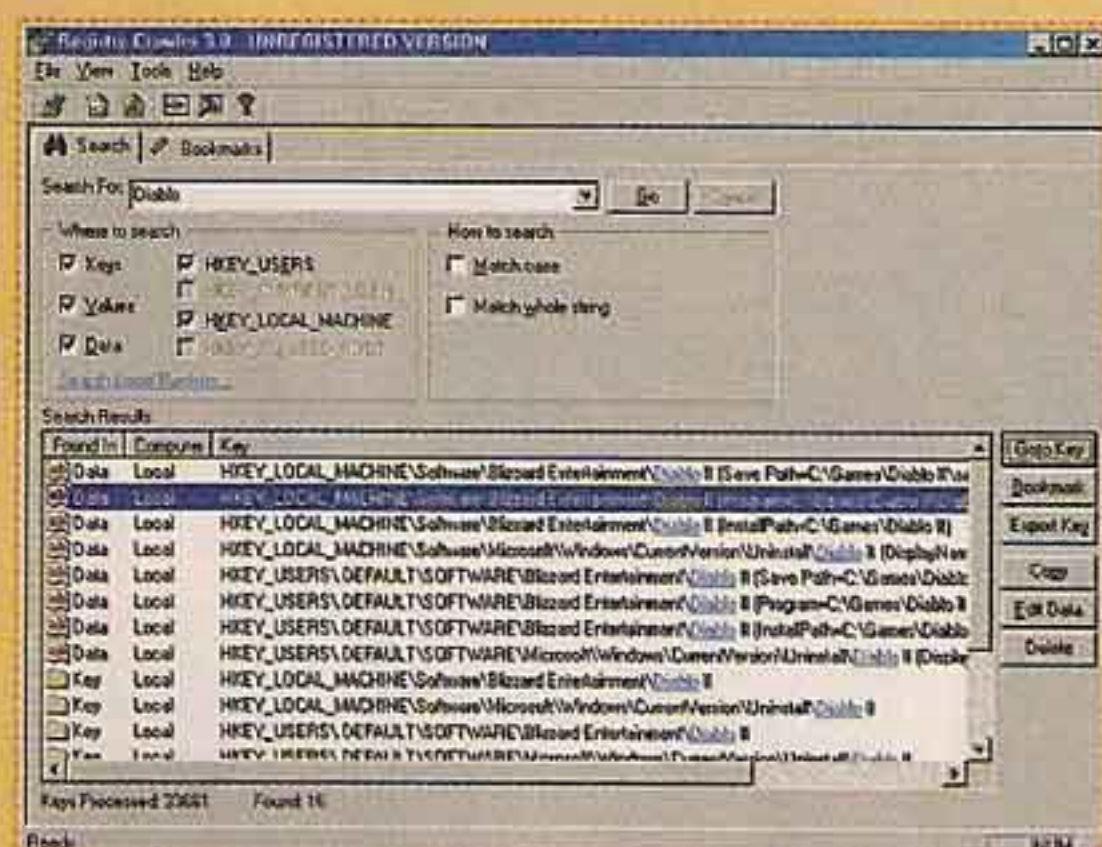
Разработчик: 4Developers LLS

Размер: 361 Kb

Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Английский

[www.developers.com](http://www.developers.com)



Это небольшая, но очень быстрая и удобная поисковая машина по системному реестру. Освоение работы с этой программой не вызовет никаких затруднений даже у начинающего пользователя. Все, что от вас требуется, так это ввести в поле Search For: ключевое слово, по которому будем производиться поиск, и нажать кнопку Go!

После завершения процесса сканирования результаты будут отражены в окне Search Results. Этими данными уже можно оперировать. Программа позволит нам проводить следующие манипуляции над реестром.

1. **Проследовать по ссылке (Goto Key)** — мы увидим точное местонахождение в реестре выбранных нами данных.

2. **Поставить закладку (Bookmark)** — эта функция пригодится тем, кто часто редактирует один и тот же участок реестра. Например, раздел с установленными программами.

3. **Переместить запись (Export Key)** — данная функция сохранит выбранный вами участок реестра во внешнем файле.

4. **Копировать данные (Copy)** — комментарии излишни.

5. **Редактировать данные (Edit Data)** — править информацию, хранящуюся в реестре, в текстовом режиме.

6. **Удалить строку (Delete)** — будьте осторожней с этим пунктом. Удаленного, что называется, не воротится.

Но Registry Crawler обладает и рядом функций, которые редко встретишь в подобных программах. Например, она может создать от-

чет в html- и txt-виде по результатам поиска. У других рассмотренных нами утилит подобной возможности замечено не было.

Жаль только, что пользоваться утилиткой на халяву можно не более 30 дней, после чего необходимо зарегистрировать копию.

Рейтинг "Манин": ▲▲▲▲▲ 4/5

### AdRegCln

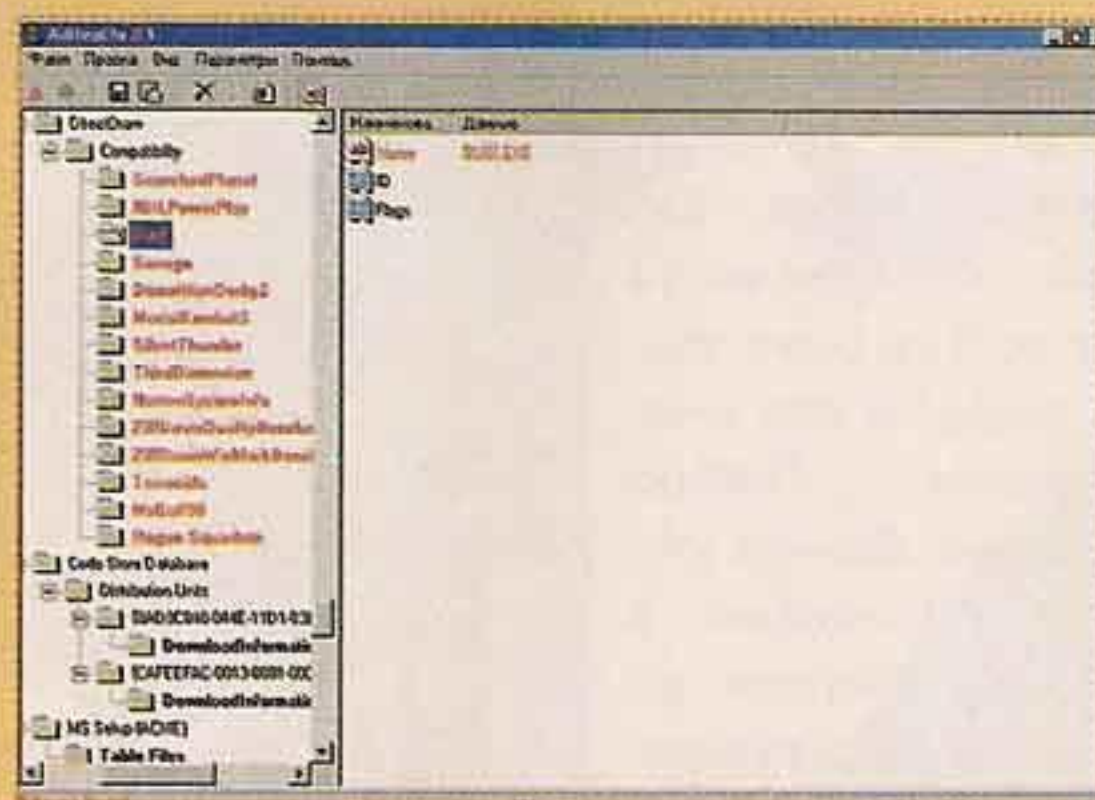
Разработчик: NIT LTD

Размер: 426 Kb

Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Английский/русский

[www.nit.mk.ua](http://www.nit.mk.ua)



Маленькая, но очень полезная программа. Она занимается только тем, что ищет неверные записи в реестре. Хочу заметить, что утилита не может сама удалить запись, она лишь отмечает ту информацию, которую считает лишней. А вот удалять их или нет — это уже ваше решение. К тому же не стоит безоговорочно доверять "мнению" программы. При нас ее ни разу не "заносило", но кто знает, что ей может показаться лишним... Все лишние, по мнению программы, данные отображаются красным цветом. Ничего обидного в адрес конкретной утилиты сказать не хотим, но все программы с системой интуитивного поиска имеют свойство изредка ошибаться в выборе жертвы на заклятие "Корзине".

Программа может работать в двух режимах — автоматическом и ручном. Автоматический режим запускает проверку системного реестра сразу же после загрузки программы, а ручной режим подразумевает то, что вы сами должны нажать на кнопку запуска сканирования реестра. Еще один плюс в копилочку AdRegCln 2.1 — возможность переключиться на русский интерфейс. Так что непонятно не будет.

Рейтинг "Манин": ▲▲▲▲▲ 3/5

### RegHealer

Разработчик: KsL Software

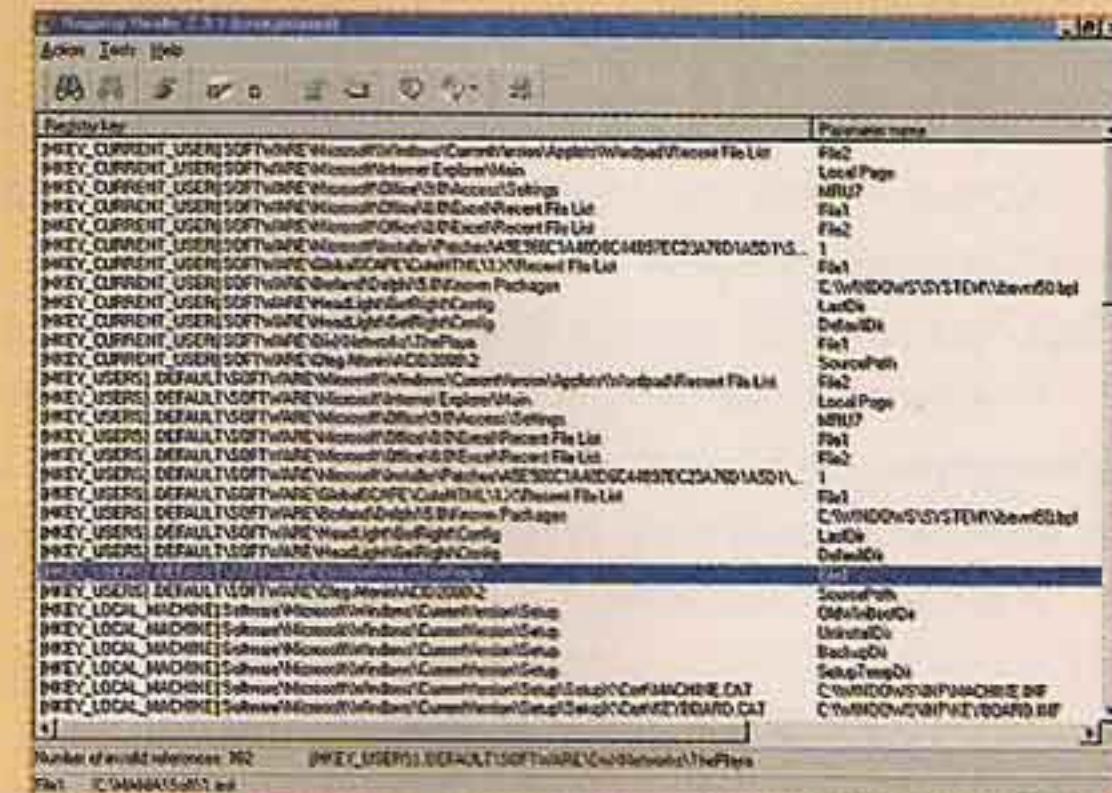
Размер: 519 Kb

Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Английский

[www.jetutils.com](http://www.jetutils.com)

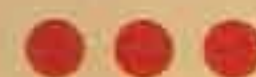
Программа занимается тем, что проверяет системный реестр на наличие ошибочных записей. После завершения просмотра вы можете запустить режим исправлений. Чтобы начать проверку, вам нужно в меню Action выбрать пункт Start Registry Scan или нажать пиктограмму с изображением бинокля. После этого в основном окне программы начнут появляться записи реестра, содержащие ошибки. Как только проверка будет завершена — можно приступать к исправлению. Можно сразу же выделить все записи и запустить режим исправления, а можно работать с каждой записью по отдельности.



После того как вы определитесь с режимом исправления, нажмите на правую кнопку мышки и в появившемся меню выберите пункт Correct Selected References. После этого на экране должно появиться новое окно. В этом окне вы должны указать диск, на котором следует искать варианты исправления (обычно это диск C:), и нажать на кнопку Scan. Программа попытается найти вариант исправления ошибки. Следует заметить, что программа не будет сама вносить изменения в реестр, а спросит у вас разрешения на изменение.

Освоение этой программы не займет у вас много времени, и уже через пять минут вы будете свободно работать с утилитой. Подкупая простотой, RegHealer несколько смущает ограниченными возможностями. Впрочем, если вы не ждете от программы ничего, кроме возможности немного покопаться в реестре, то RegHealer — как раз для вас.

Рейтинг "Манин": ▲▲▲▲▲ 4/5



Вот мы и познакомились с несколькими программами, которые помогут вам выиграть бой у системного реестра. Хочу повториться, что перед внесением любых изменений в реестр нужно сделать его копию или снимок. Это не займет у вас много времени, но поможет сохранить как время, так и данные на жестком диске.

Для начинающего пользователя лучше всего подойдет программа RegCleaner. Во-первых, эта утилита имеет русский интерфейс, а во-вторых, в ней нет никаких заумных конструкций — все предельно просто.

Пользователям же со стажем рекомендую программу RegHealer, так как она не требует глубоких знаний системного реестра, но накладывает на пользователя обязанность трезво оценивать все возможные варианты исправления реестра, которые утилита предлагает сама.

Для тех, кто уверенно редактирует реестр, лучше всего подойдет Norton Registry Editor, так как только эта программа обладает мощной системой поиска и имеет достаточно инструментов для "подробной" работы с реестром.

Но всем без исключения пользователям, решившим начать войну с реестром, необходимо в качестве секретного оружия держать наготове Norton Registry Tracker.

Удачной правки, и... непадучего вам реестра! ■

### На компактe

На нашем компактe находятся  
бесплатные версии программ  
**RegHealer** и **RegCleaner**.



# БЕЗУМНЫЙ МАРКС

ЗАТКНИСЬ И РУЛИ, А ТО САМ  
ПРИЗРАКОМ СТАНЕШЬ! В МОЕМ  
ИМЕНИ ГЛАВНОЕ НЕ ТО, ЧТО Я  
МАРКС, А ТО, ЧТО БЕЗУМНЫЙ!

Я КАРЛ МАРКС ГОВОРИЛ,  
ЧТО ПО ЕВРОПЕ БРОДИТ  
ПРИЗРАК КОММУНИЗМА.

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
технология творчества



PAN VISION



GPIN





## НОВОСТИ

## Quake III Arena

www.team-evolve.com



Первая версия мода RainKeeper появилась в далеком 1997 году и предназначалась для первой части Quake. Уже тогда РК зарекомендовал себя как качественный и чрезвычайно оригинальный продукт. Отлично продуманные и оформленные карты, куча нового оружия и дополнительных предметов вроде медвежьего капкана, турели или банки с фасолью (употребив которую внутрь, игрок начинал, скажем так, пускать ветры, вследствие чего мог подпрыгивать до потолка). Версия для Quake III превосходит все ожидания. Огромное количество нового оружия, модифицированное старое, знакомые по первой части и абсолютно новые предметы (в том числе и совершенно парадоксальные, вроде огнетушителя), набор отличных карт, дополнительные модели игроков и многое другое.


<http://www.alienculture.net>

Официально объявлено о грядущем выходе синглплеерной Total Conversion под названием Alien Culture — одного из самых масштабных некоммерческих проектов последнего времени, в работе над которым занято более десяти человек. Разработчики обещают сделать из "Кваки" абсолютно новую игру. Огромное количество новых видов оружия, враги с интеллектом ботов, десятки профессионально построенных уровней и совершенно новый мультиплеер. Стоит надеяться, что к моменту появления этого номера в продаже на Alien Culture уже можно будет полюбоваться.


<http://dynamic3.gamespy.com/~spitfire>


Вам надоели стандартные карты, а авторские уровни кажутся недостаточно интересными? Хочется сделать что-то свое, но неохота возиться со сложным редактором? Вам поможет модификация... а может, и не модификация, а редактор... хотя и редактором это не назовешь...

## QUAKE III ARENA

## Cork Screw

www.planetquake.com/fire



▲ Рикошет включен на максимум. На маленькой карте не останется места, где бы хоть раз да не пролетела ваша пуля.

Однозначный "Выбор редакции", в который добрая (а может, как раз и самая злая) половина редакции отчаянно рубится после работы. Забудьте о разлюбимой ракетнице и чистерском Big Fuckin' Gun — у вас в руках только "рельса" с неограниченным боезапасом. Любое более-менее точное попадание приводит к летальному исходу, то есть смачно разрывает любого врага на сотню маленьких цветных медвежат и ленточки для бескозырок. Всяческая, как сейчас модно говорить, стратегичность отсутствует по определению — только мясо и ничего, кроме мяса. Все, что требуется от игрока — молниеносная реакция и острый глаз (для подслеповатых имеется снайперский режим). Высший пилотаж — использование рикошета: он позволяет расправляться с врагом, которого даже не видно. В качестве

приятной опции присутствует девайс, именуемый grapple (крюк), знакомый многим еще по STB. Позволяет изобразить полет шмеля, быстро добраться до отдаленной точки без использования своих двоих и проверить "папский" приемчик под названием "вентилятор" (скоростное вращение вокруг одиноко стоящего или висящего объекта). Для истинных маньяков присутствует режим Head Hunting, в котором фразы

дают только за расчленение трупа с последующим употреблением в пищу головы (не путайте с Head Hunters — на стартер ничего носить не надо и больше одной головы за раз не подцепишь, а вот чужие фрагменты таскать очень даже можно).

Небольшая рекомендация по выбору карты: не пытайтесь играть на больших сложных картах, иначе трудно будет оценить мод по достоинству. Идеальный вариант — большой открытый уровень вроде q3dm17.

Не может не порадовать многообразие опций, доступных прямо из игры. В настройках поддается абсолютно все, от частоты выстрелов (поставьте 999 и наслаждайтесь "рельсой"-пулеметом) до количества рикошетов (и рикошеты на 999 — лучший случай полнейшее безумие).

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 5/5

## Raingun Frenzy

www.brutalsoftware.com

Вторая и последняя радость для поклонников рейлгана. Существенно изменяет "рельсу", заставляя ее стрелять в десять раз быстрее (в альтернативном режиме стрельбы — в 20 раз). Другое оружие на картах отсутствует. Однако, несмотря на схожую идею, этот мод имеет мало общего с вышеописанным Cork Screw. Целиться здесь совершенно не обязательно, да и практически невозможно, так как скорость перемещения игрока увеличена вдвое. За повышение скорости стрельбы приходится платить снижением мощности выстрела — снимает 40 хитпойнтов против 100 в оригинале, либо всего 20 в альтернативном режиме. Кроме того, на уровнях остались аптечки и

броня, а при респауне сразу дается 20 пунктов здоровья, что делает процесс умерщвления оппонентов не таким уж легким. В комплекте поставляется довольно много весьма симпатичных карт, адаптированных именно под эту модификацию.

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 4/5



▲ Удачное "комбо" — непрерывная стрельба плюс стрейф. Один из основных приемов при игре.



## UNREAL TOURNAMENT

## Siege

<http://arschkekse.de>

Ключ к победе - отстроенная база..

Модификация **Siege** ставит своей целью привести в UT элементы real-time стратегий. Достаточно заезженная идея, но на моей памяти — это первая работающая реализация одной. Многие обозреватели заявили, что **Siege** — это CTF с элементами **Command&Conquer**. Странно, такие выводы могут появиться только при очень беглом знакомстве с модом (в рамках прочтения readme, например).

Единственное сходство **Siege** и UT CTF — действие разворачивается на одинаковых картах. А, ну еще игроки разбиваются на две команды. Цель команд — разрушить сердце вражеской базы, установку **BaseCore** (калька с режима **Overload** в **Quake III Team Arena**). Установка — штука очень живучая (1000 hp на единицу **capturelimit**), но без надлежащей обороны под ураганным огнем команды противника долго она не выстоит.

Лирическое отступление. Никакого оружия или боеприпасов на карте нет. Зато у всех игроков на руках имеется некоторое количество местной валюты — **Resource Units (RU)**. Бабки тут зарабатывают на убийствах других игроков, нападении на их **BaseCore** или просто подбирают с земли. Я знаю, о чем вы уже подумали, и спешу огорчить (или обрадовать) — оружие на у.е. не покупается. Все гораздо изящней. Игроки стартуют с полным набором пушек (кроме **Shock Rifle**, которой в моде нет вообще), и... 15 патронами для **Enforcer**. Также всем бойцам выдается некое приспособление, с помощью которого можно тратить заработанные RU. Статьи расходов здесь — постройка и обслуживание специальных зданий. Суть модификации — именно в этих постройках. Каждое здание стоит некоторую сумму денег, а за дополнительные вложения может быть постепенно усовершенствовано с нулевого до пятого уровня. Постройки не бессмертны — еще один повод охранять свою базу как зеницу ока. Итак, вот они.

**Supplier** — инь и янь игрового процес-

са. Именно это здание производит патроны для всего оружия в моде. На нулевом уровне оно способно затарить игрока разве что патронами для **Enforcer** или **Bio Rifle**, а к пятому — любыми боеприпасами в любых количествах. **Supplier** может обслуживать только одного игрока за раз, поэтому в играх с кучей народу необходи-

мо иметь несколько "снабдителей". Очевидно, уничтожение вражеских **Supplier'ов** — неплохая тактика для обезоруживания противников.

**Protector** — автоматическая защитная установка, аналог **Sentry Gun** из **Team Fortress**. На первом уровне способны разве что только рассмешить, на пятом — настоящая гроза диверсантов. Однако целиком взвалить тяжесть обороны на плечи автоматике не получится — установки не умеют добивать врага. Оставив мишени 1% здоровья, пушка переключится на следующую цель. Тем не менее, **Protector**, а лучше даже пара-тройка — неплохое подспорье в обороне.

**Container** необходим для увеличения лимита **Resource Units**. Изначально каждый игрок способен нести только 300 единиц RU, каждый **Container** увеличивает это число на 50. Кроме того, контейнеры являются своего рода стенами, блокирующими проход. Еще они автоматически чинятся и чинят близлежащие здания, причем с увеличением уровня повышается скорость ремонта. Кучка контейнеров 5 уровня практически неуничтожима.

**Warhead** — безумно дорогая и очень хрупкая постройка. Сообщение о начале ее строительства появляется у всех игроков противоположной команды, а строится она ох как долго. Зато, если построить ее все-таки получится, счастливый строитель получит в свое распоряжение **Redeemer** с одной ракетой, сносящей порядка 3000 hp.

Конец лирического отступления. На первый взгляд игровая механика кажется немного громоздкой, но на самом деле управление очень простое, а основные идеи моментально осознаются и запоминаются. Модификация рассчитана на большие толпы игроков — с маленькими командами игра даже на небольших картах становится чересчур заторможенной. С большими командами игровой процесс становится осмысленным, неторопливым, но при этом динамичным.

Грубо говоря, это простейший редактор, выполненный на движке игры. Называется это чудо **ICE** и позволяет перемещать по карте любые объекты, не являющиеся архитектурными, а именно оружие, боеприпасы, броню и различные бонусы. Бегаем по карте, подходим к нужному объекту и открываем меню, где и указываем, что с этим объектом нужно сделать. Таким образом можно без особого труда полностью изменить стиль игры на старой привычной карте.



<http://tenfourmaps.telefragged.com>

Создатели сайта **Ten Four Maps** порадовали общественность плановым апдейтом. Десяток свежих карт, снабженные развернутыми обзорами, обязательно должны быть скачаны! Для непосвященных напомним, что этот сайт является одним из лучших ресурсов, специализирующихся на обзорах авторских уровней, причем не только для **Quake III**, но и для **Counter-Strike**, **Serious Sam** и **Return to Castle Wolfenstein**.



<http://www.planetquake.com/sda>

Новые поступления в легендарный **Speed Demos Archive**. Именно здесь собираются лучшие демки и ставятся рекорды. Желающие пронаблюдать полное прохождение **Quake II** за 26 минут или набор сотни фрагов за 120 секунд в обязательном порядке направляются на этот сайт.

## Unreal Tournament

<http://udn.epicgames.com>

Что придает мультиплееру всех современных 3D Action второе (третье, пятое) дыхание? Разумеется, модификации, создаваемые фанатами. Но, как известно, создание хорошего мода — дело непростое, требующее хорошего знания архитектуры движка и умения работать с многочисленными редакторами. Разработчики **UT2003** явно озабочены долголетием своего детища, поэтому предлагают всем желающим горы документации по игре на недавно созданном сайте **Unreal Developers Network** (реверанс в сторону **Microsoft** с ее **MSDN**?).



[www.ozunreal.com/pnews.php?page=npg](http://www.ozunreal.com/pnews.php?page=npg)

Мне по долгу службы часто приходится общаться с людьми из **Unreal**-сообщества, и частенько я просто не могу их понять. Нет, с английским проблем у меня вроде нет, просто понять тот жуткий сленг, на котором общаются прожженные бойцы нереального фронта, — задача не из легких. Специально для таких, как я, австралийский UT-сайт **OzUnreal.com** разработал глоссарий **Unreal**-терминов и поместил его на всеобщее обозрение. Тем, кто уверен, что и без него все прекрасно знает, предлагаю загадку — какого игрока в UT австралийцы называют "NASA"? Съели?



[www.techspot.com/tweaks/ut2003/index.shtml](http://www.techspot.com/tweaks/ut2003/index.shtml)

За красоту, которую мы видим в **UT2003**, следует расплата в виде угрожающе низкого значения fps. Причем с тормозами сталкиваются практически все игроки, независимо от конфигурации своих железных коней. Сайт **Techspot.com** предлагает руководство по оптимизации **UT2k3**, затрагивающее огромное количество как явных, так и скрытых настроек.



[www.planetunreal.com/nick](http://www.planetunreal.com/nick)

Сходив по указанной ссылке, вы сможете ознакомиться с работами UT-мэппейкера **Nick'a**. Ничего особенного, верно? Как обычно, пара неплохих карт и куча ну-



# НОВОСТИ

ра. Помимо уровней, Nick предлагает учебники по разработке собственных арен. Это тоже уже приелось, такие tutorial'ы пишут в последнее время все кому не лень, даже если сами-то UnrealED в глаза не видели. Но основная фишка ресурса — возможность заказать эти руководства на CD вместе с кучей примеров и — внимание — видеокурсом на тему левелдизайна! Счастливые обладатели кредиток могут бежать оформлять заказ, остальным остается только стиснуть зубы и учиться по старинке.



[www.machinima.com  
/displayarticle2.php?article=305](http://www.machinima.com/displayarticle2.php?article=305)

Помимо киберспортсменов и обычных игроков, UT2003 привлекает огромное внимание людей, "снимающих" фильмы на игровых движках. Сайт [machinima.com](http://machinima.com), как раз и посвященный этой теме, проводит краткий обзор возможностей UT2003 в области цифровой кинематографии. Кроме UT2k3, рассмотрению подверглись Doom III, а также пара пакетов трехмерного моделирования типа Maya.

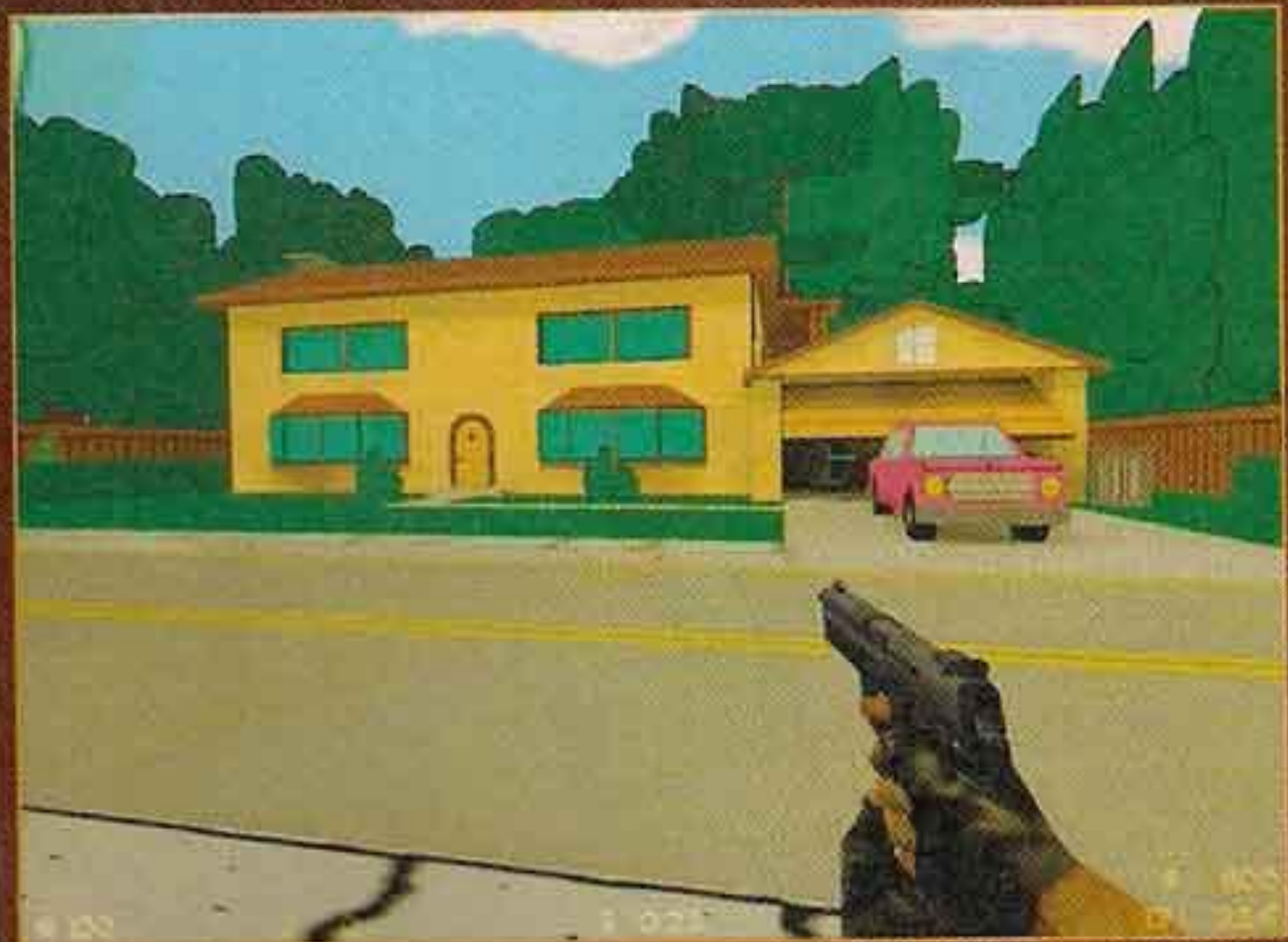


[www.unreal.com](http://www.unreal.com)

Так уж получилось, что успех Unreal и UT повлек за собой разработку сразу нескольких разноплановых проектов на разных платформах. Unreal 2, UT2003, Unreal Warfare, Unreal Championship — думаю, этот список пополнится еще не одним названием. Epic Games сделали красивый ход — собрали ссылки на все официальные сайты игр своей вселенной на одном легко запоминающемся портале с современным и стильным интерфейсом.

## Counter Strike

[www.cscentral.com/dl/dl.php?805](http://www.cscentral.com/dl/dl.php?805)



Мэппер Soup выпустил очень и очень занятную карту [de\\_simpsons](#). В чем ее изюминка — объяснять не нужно: прочтите еще раз название. Мультяшная графика "Симпсонов" сделана на пять с плюсом, а настроение у тех, кто захочет на ней поиграть, через несколько минут станет исключительно приподнятым. Так что, если вам скучно, качайте карту по данной выше ссылке и наслаждайтесь миром Спрингфилда.



<http://boc.digitalrice.com/>

Вышла новая версия известного бота Brain of Combat. И ничем бы он не был примечателен, если бы не умел играть чуть ли не во все лучшие моды для Half-Life. Day of Defeat, Frontline Force, Firearms и, естественно, Counter-Strike — вот послужной список удачливого БОТаника. Скачать бота можно по вышеуказанной ссылке — либо взять с нашего компактa.

В последнее время я частенько жалуюсь на отсутствие оригинальности в появляющихся мутаторах. Siege стал настоящим бальзамом на душу — это действительно свежая интересная идея. К несчастью, насладиться модом смогут немногие — для хорошей игры нужна немаленькая свора единомышленников, ибо текущий релиз не поддерживает ботов. Вернее, они есть, и даже бегают и стреляют в BaseCore, но

здания строить не умеют, и посему быстро становятся легкой добычей.

Оригинальность модификации в любом случае заставила бы меня поставить Siege высокий балл, но, к счастью, автор не поленился к тому же и достойно реализовать идею. Поэтому недрогнувшей рукой и с радостью ставлю Siege максимальную оценку.

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 5/5



## COUNTER STRIKE



### Скрипты, делающие вас сильнее

Скрипты, как вы, наверное, знаете, — очень полезная штука, особенно когда так хочется делать что-то лучше и быстрее соперника. Одни относят их к разряду читерства, другие — к вещам, чертовски облегчающим жизнь. Правы и те, и другие; существуют команды как из первой группы, так и из второй. Некогда в ужасно далеком 1'2001 номере мы упоминали про чит-скрипты — сегодня же, после солидного перерыва, мы снова возвращаемся к теме скриптов. Правда, на этот раз затронута будет тема "облегчения жизни". Посмотрите и хотя бы раз да попробуйте. Это стоит того.

**Примечание 1.** Чтобы все команды полноценно функционировали, их нужно занести в конфиг-файл. Делается это так: создается текстовый документ с любым именем и расширением .cfg (к примеру, `igromania_rulezzz.cfg`), открывается и редактируется; после этого в пусковом ярлычке прописывается команда `+exec igromania_rulezzz.cfg`.

**Примечание 2.** Всякие комментарии будут даваться курсивом. Их в конфиг вносить не надо.

#### Скрипты покупки

Данная группа команд позволяет быстро покупать все необходимое. Под необходимым подразумеваются наиболее используемые предметы.

##### 1. Патроны и граната

Этот скрипт позволяет купить патроны и какую-нибудь гранату. Поскольку это первый блин, постараюсь хорошенько его прожарить, чтобы у вас он не вышел комом.

```
alias ppp "buy; buyammo1; buyammo1;
buyammo1; buy; menuselect 8; menuselect 4;
canselselect; wait; slot10; wait; slot10;
wait; slot10; wait; slot10; wait; slot10;
wait; slot10; wait; slot10; wait; slot10;
wait; slot10"
```

Эта строка "покупает" патроны и гранату. Командой `alias` мы открываем скрипт, вместо `ppp` вы можете написать что угодно. В кавычках идут простейшие команды любого конфига.

```
bind "f3" "ppp"
```

Тут мы просто "сажаем" на клавишу `F3` выполнение скрипта. Вместо `"F3"` можно поставить любую другую кнопку.

##### 2. Полная обойма пистолета

Тут все понятно: скрипт наполняет обойму пистолета до отказа или пока у вас не кончатся патроны.

```
alias fullpist "buyammo2; buyammo2;
buyammo2; buyammo2; buyammo2;
bind "x" "fullpist"
```

##### 3. Полная обойма для первичного оружия

А этот скрипт наполняет магазин винтовок, шотганов, автоматов, которые имеют неосторожность находиться у вас в руках.

```
alias fullprim "buyammo1; buyammo1;
buyammo1; buyammo1; buyammo1;
bind "z" "fullprim"
```

##### 4. Покупка всех гранат

Этой командой вы покупаете все гранаты нажатием одной клавиши.

```
alias +allgren "flash; flash; hegren;
smoke"
alias -allgren "slot10; wait; wait; wait;
slot10"
alias flash "buyequip; menuselect 3"
alias hegren "buyequip; menuselect 4"
alias smoke "buyequip; menuselect 5"
bind "n" "+allgren"
```

##### 4. Покупка любого оружия

Эти скрипты покупают любое оружие по нажатию одной клавиши (с патронами). К примеру, вот так мы покупаем USP Tactical:

```
bind "u" USP
alias USP "buy; menuselect 1; menuselect 1;
buyammo2; buyammo2; buyammo2;
buyammo2; buyammo2; buyammo2;
buyammo2; menuselect 0;"
```

[Внимание! Все последующие скрипты, дающие возможность покупать различные пистолеты, шотганы, автоматы, снайперские винтовки, — ждут вас в компакте в разделе Deathmatch.]

...Продолжение следует.



## Return to Castle Wolfenstein

## Тактическое руководство, часть третья

Снайперка (Maiser Rifle with scope). И вы опять не увидите ничего знакомого. Оружие это предназначено только для дальних дистанций. В ближнем бою оно бесполезно. Но давайте все по порядку. Убойма 10 патронов. Убойная сила — 90 урона; попадание в голову — смертельно. Свойство "скорострельность" к ней неприемлемо. А теперь о всяких гадостях, которые нам преподнесли разработчики. Гадость номер один: снайперка стреляет только при включенном зуме. Без зума вы можете попасть во врага, только подойдя вплотную. Гадость номер два: при любом передвижении зум тут же отключается. А при включенном зуме слышим медленную уменьшающуюся красную полосу. Это индикатор тряски прицела. Чем он меньше, тем меньше трясется прицел, правда, точность выстрела от этого не меняется. После каждого выстрела индикатор опять появляется, а зум заносит высоко вверх. Из-за этого стрельба при большом зуме очень затруднена; если вы стреляете при очень большом зуме, старайтесь стрелять в голову. Как правило, второго шанса не будет. Поэтому снайперы-"отцы" обычно стреляют с минимальным зумом. С ним сложнее попасть в цель, зато она хоть издалека не теряется. И у вас есть шанс сделать второй выстрел. Самое главное для снайпера — не дать себя обнаружить. Обнаруженного снайпера обычно расстреливают при помощи артиллерии и панцерфаустов. Так что старайтесь после каждого пяти выстрелов менять позицию.

Снайперка — довольно сложное оружие, но зато один хороший снайпер, если он правильно выбрал огневую точку, может уложить целую команду врагов. Поэтому запоминайте, где на картах расположены снайперские гнезда. Кроме того, снайперы могут охранять двери, отстреливать инженеров, закладывающих/обезвреживающих динамит, держать проходы, как и "венномщики". Кстати, снайперка и "венном" составляют очень хороший дуэт.

Фаустпатрон (PancerFaust). Прямое попадание или разрыв снаряда в нескольких шагах от цели оканчивается для нее фатальным исходом. Ну а если разрыв произошел немного подальше, дело может обернуться просто тяжелым ранением — враг упадет и будет звать медика. Если еще чуточку дальше, то взрывной волной снимет пару десятков хитов и сдвинет немного в сторону. Короче, штука убойная и требующая осторожного обращения.

Вы можете нести четыре "панцера" как максимум. Но это не значит, что все четыре можно разрядить за одну секунду. Прежде чем выплюнуть гранату, "панцер" немного тужится и только потом производит выстрел. Следующий выстрел можно сделать не раньше, чем через 30 секунд.

Стрелять следует не прямо во врага, а в стены или пол (землю) рядом с ним. В ближнем бою "панцер" использовать опасно — как правило, вы убиваете еще и себя. К тому же "панцер" жутко тяжелый, и передвижение с ним сильно замедляется. Зато одной ракетой можно уложить столько народу, сколько поместится в радиусе поражения. Отсюда вывод: лучшая мишень для "панцера" — вражеский респаун. Только не стреляйте сразу в только что возродившихся врагов. Дело в том, что после респауна любой новорожденный боец в течении пяти секунд неуязвим. Так что подождите немного, а потом выстреливайте гранату в самую большую кучку врагов. Четверых завалите точно — а это как минимум треть команды.

"Панцеры" применяются как в атаке, так и в защите, но советую перед выстрелом крикнуть: "FIRE in the hole". Тогда, если кого из своих убьете, можете так и сказать — мол, я предупреждал. Не стоит также забывать, что "панцерфаусты" обладают стопроцентной точностью. Граната полетит точно туда, куда вы ее послали, и никуда больше.

Продолжение следует...

## JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

## Путь джедая. Часть II

Как известно, лучшее оружие то, которого нет у врага. Авторы Jedi Knight 2 явно знакомы с этим мудрым изречением. Каждый джедай владеет четырьмя уникальными Силами, которые зависят от цвета его кармы. Проявления Сил обеих сторон схожи по своему действию. Вот только навыки у светлых сил откровенно слабы. Поэтому навыков светлых сил мы лишь слегка коснемся (но все-таки попы-

таемся выжать все соки из их довольно-таки хилой сущности). А вот когда дойдем до темных — тогда уж развернемся по полной!

## Агнцы

Светлые джедаи, очевидно, регулярно очищают свои чакры. Им бы в факиры да народные целители податься, а не мечом махать. Судите сами: абсолютно все их Силы основаны на перекачке

<http://af.bsdlink.net/CPLMovie.zip>

Летний чемпионат CPL привнес немало приятных моментов в жизнь каунтерстрайкеров. Одни одержали немало побед, другие порадовались за выигравших соотечественников, третьи просто поучились играть у "отцов". А один умелец по имени Nero создал видеоролик с записями самых интересных моментов игр, интервью с организаторами и участниками и прочими знаменательными событиями. Ролик весит немало — целых 125 Мб, но для людей с быстрыми линиями это не будет помехой. Скачайте, это действительно интересно.

[www.cs.ab.ru/files/cspaks/cs-bazaralphas1.zip](http://www.cs.ab.ru/files/cspaks/cs-bazaralphas1.zip)

Давно никто нас не радовал хорошими саундпаками для CS. Теперь повод для ликования есть — The Bazar представили свою версию звуков для Counter-Strike, которая, цитирую, "поможет по-новому взглянуть на CS". Качать по вышеуказанной ссылке.

## КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

## БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА КОМПАКТЕ

Товарищи читатели, перестаньте присылать рекомендации сортировать клубы в нашей сводке по городам. Мы уже давно все рассортировали. С этого момента принимаются другие предложения, а советы по сортировке — снимаются с повестки.

Жители Челябинска, не спите. В вашем городе появился еще один игровой клуб, в котором можно показать другу не только кузькину мать, но и кто в "Контре" настоящий папка. На 700MHz, конечно, в Unreal 2003 не погоняешь, но вот в третий Quake или UT — вполне. Так что бегом на улицу Островского занимать места. Более подробную информацию о клубе смотрите на нашем компакт-диске.

Владельцы клубов, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес [operkot@igromania.ru](mailto:operkot@igromania.ru) и проинформируйте нас о своем существовании. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

Сводка проживает по адресу: Наш компакт → ИнфоБлок.

## НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

## Quake III Arena:

Илья "Orange" Викторov ([orange@igromania.ru](mailto:orange@igromania.ru))

## Unreal Tournament:

Александр Лямкин ([qt\\_lyama@mail.ru](mailto:qt_lyama@mail.ru))

## Counter-Strike:

Вячеслав Коренбаев ([gladiator@nightmail.ru](mailto:gladiator@nightmail.ru))

## Return to Castle Wolfenstein:

Jusio ([jusio@narod.ru](mailto:jusio@narod.ru))

## Jedi Knight 2: Jedi Outcast:

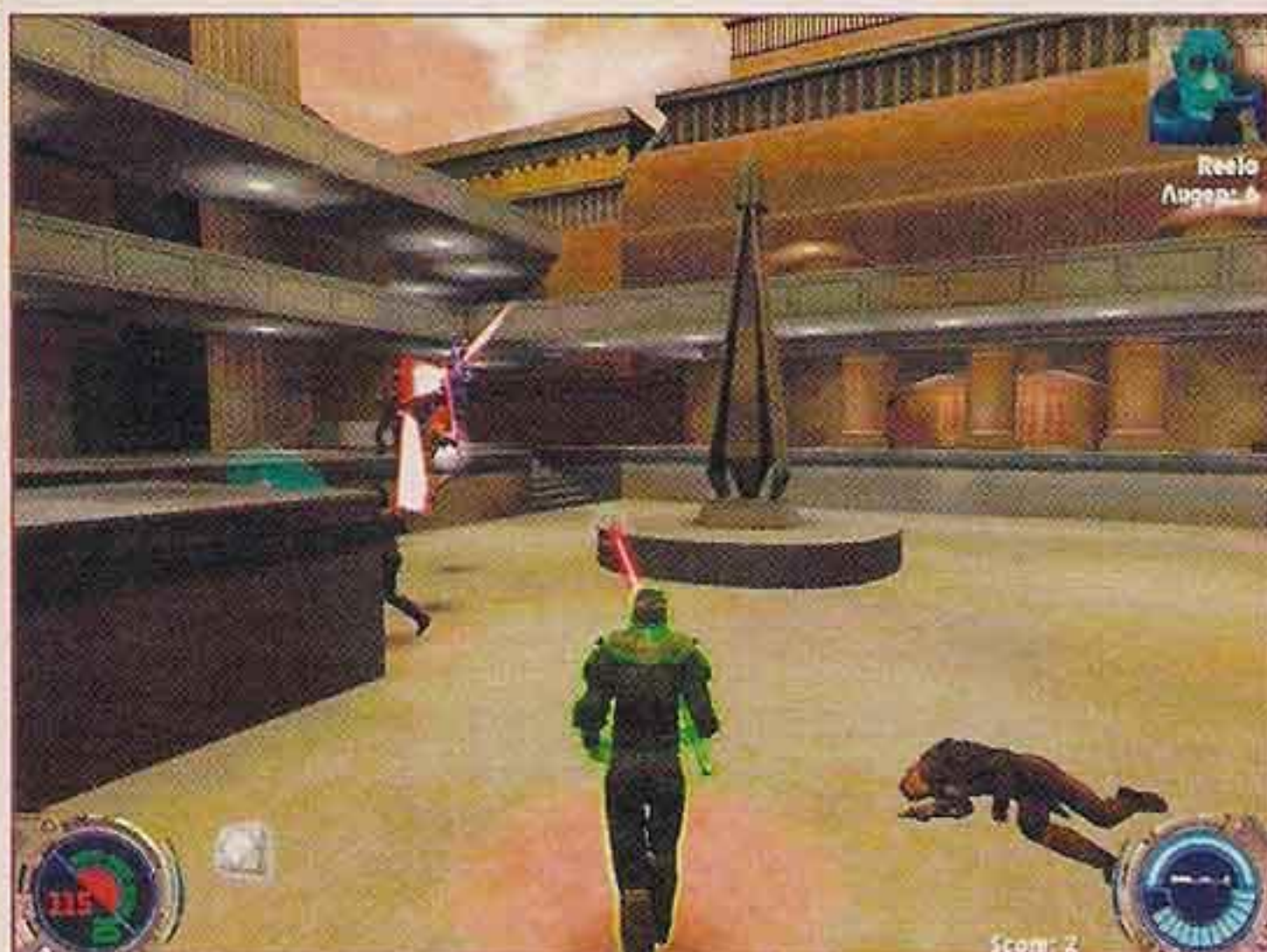
Константин Артемьев ([MasterK@igromania.ru](mailto:MasterK@igromania.ru))

## Operation Flashpoint:

Андрей Александров ([alexandrov@pochta.ru](mailto:alexandrov@pochta.ru))



энергии из одного места в другое и на превращениях энергии в жизненную силу и обратно. Прямо универсальные насосы какие-то. И чему их только в школе джедайской учат... Ну да ладно — все равно толку от этих превращений мало. А жить-то хочется! Несмотря на поклев, который я только что возводил на Силы Света, даже из их врожденных навыков можно сколотить неплохую оборону. Именно так, потому что удел светлых — обороняться.



▲ Джедай включил Защиту, но в такой мясорубке это ему мало поможет.

Самая полезная Сила у светлых — это, конечно, **Лечение**. Суть навыка проста до безобразия: некоторое количество энергии переходит в жизненную силу. Во время этого процесса в полном соответствии с законами физики часть энергии теряется. Кроме того, скорость пополнения здоровья зависит от степени прокачки навыка у джедая. Вот, кажется, и все, что можно было бы сказать об этой Силе — если б не тот зловерный факт, что одновременно махать мечом и лечиться джедаи не умеют. Доподлинно неизвестно, глюк ли это движка или такая фишка от разработчиков, но вам придется оставить игры с мечом хотя бы на секунду, иначе излечение может и не состояться.

Единственный рецепт применения этого навыка звучит так: экономьте энергию и по возможности не используйте ее на другие Силы. В критические моменты начинайте отступать и одновременно пополняйте запас здоровья «до пупка». До восстановления половины кружка энергии в биталии лучше не ввязываться: в решающий момент драгоценной суспензии может и не хватить. Джедай, соблюдающий эти нехитрые правила, становится практически бессмертным.

Сила **Защиты** отражает все физические атаки противников — но в обмен на вашу энергию. Все вроде бы прекрасно, да вот только энергия при включенной защите убывает до нуля за считанные секунды, зачастую даже до непосредственного контакта с врагов. Единственная тактика использования: включайте Защиту тогда, когда локальная драка уже завязалась. Новички часто включают Защиту тогда, когда противник уже, казалось бы, близок. И в этом их основная ошибка! Пока Защита действительно понадобится, пройдет несколько секунд, а к тому моменту энергия упадет до нуля. И никакая Защита уже не поможет.

Сила **Обман разума** делает вашего джедая невидимым для противников на некоторое время. С одной стороны, Сила-то полезная, но вот неспортивно все это. Кроме того, если противник обнаружит, что его лупит некий невидимка, он, скорее всего, пустится удирать со всех ног. Представьте себе карту, по которой десяток падаванов удирают от гипотетического злодея. Прямо маскаррад какой-то, а не серьезное побоище.

А вот Силу **Поглощения** так просто сбрасывать со счетов не стоит. Этот навык воспринимает силовые атаки противника и перерабатывает их в энергию принца. И принц у нас превращается в ходячую электростанцию. Сила **Поглощения** замечательно работает в тандеме с **Лечением**. Тактика выглядит следующим образом: противник атакует вас мечом, вы лечитесь, он атакует вас Силой, вы не только не получаете урон, но и приобретаете дополнительную энергию, которую тратите на... правильно, на лечение. И так по кругу.

Только почаще применяйте обманные маневры, иначе противники быстро сообразят, что с Силами к вам лучше не подходить. Разобравшись с пантеоном светлячков, перейдем к проклятью рода джедайского.

### Козлища



▲ Противники покраснели, как вареные раки. Еще бы — Сила покинула их! Вытягивание рулит форева.

Темные джедаи предпочитают грубые силовые приемы. В их арсенале все методы святой инквизиции, кое-что из гестаповских секретов и тысячи загубленных душ.

Сила **Хватки** — явно из загашника инквизиторов четвертого тысячелетия. Удушение противника — это по-нашему. Однако Сила проявляет себя только на третьем уровне мастерства. Если вы недопрокачали Хватку — она практически бесполезна. В целом, это отличная ударная Сила. Но я рекомендовал бы вам такую тактику ее применения: лучше добивать ею противника после затяжного боя, когда вы абсолютно уверены, что у него осталось процентов двадцать от его Силы. Для прямого удара она мало подходит.

**После публикации первых статей цикла на редакцию обрушился настоящий смерч, состоявший сплошь из ваших писем. Приятно, что вы не только спрашиваете, но и советуете, делитесь своими коронными тактиками. Вот одну из них я и хочу представить вниманию публики. Ее разработал наш постоянный читатель из Воркуты — Мопетан. Дадим ему слово.**

При разборках на мечах на открытых территориях (где есть место, чтобы развернуться) можно применить следующий финт: бегите прямо на противника, а когда подбежите почти вплотную, атакуйте и делайте сальто вперед (как это сделать, мы писали в одной из прошлых статей — прим. ред.). Джедай подпрыгивает, отталкивается ногами от груди противника и при этом бьет его мечом (наносит существенный урон), делает сальто назад и приземляется на ноги. Противник в это время отлетает и падает. А пока он встает, можно успеть рубануть его еще пару раз!

Самая мощная Сила в арсенале Темных — **Вытягивание**. Мановением руки темный джедай вытягивает из противника энергию и за счет этого лечится. Суперполезная вещь! Однозначный мастхэв. Всю тактику поединка можно построить только вокруг этой Силы.

Сначала вы развиваете атаку по стандартной схеме. В какой-то момент ваши хитпойнты падают ниже 70% — самое время менять тактику. Тотчас прекращайте нападать, отступайте и применяйте на противнике **Вытягивание**. При этом враг должен все время оставаться у вас в поле зрения. Как только ваше здоровье восстановится, молниеносно атакуйте. Противник практически обескровлен — он

не может применять Силы, потому что у него попросту нет на это энергии. Добить его — дело нескольких секунд. И тут как раз пригодятся добивающие Силы, такие как **Хватка** или **Молния**. Если противник попался живучий, просто повторите весь цикл. Нет ему места на этом свете, и пусть костры Ада станут ему очищением...

**Молния** — основная атакующая Сила темных. Ей удобно добивать противников, доведенных до ручки **Вытягиванием**. По возможности прокачивайте эту Силу по максимуму. На третьем уровне мастерства **Молния** может поспорить по убойной силе с нашим любимым приемом светового меча — **секир-башкой**.





# КРЕСТОНОСЦЫ



РОЛЕВАЯ ГЛОБАЛЬНАЯ  
СТРАТЕГИЯ В СРЕДНЕВЕКОВОЙ ЕВРОПЕ

2 CD, ОСЕНЬ/ЗИМА 2002

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru  
технология творчества

Совместная разработка  
Snowball Interactive (Россия)  
и Paradox Entertainment (Швеция)



paradox  
entertainment  
www.paradoxplaza.com

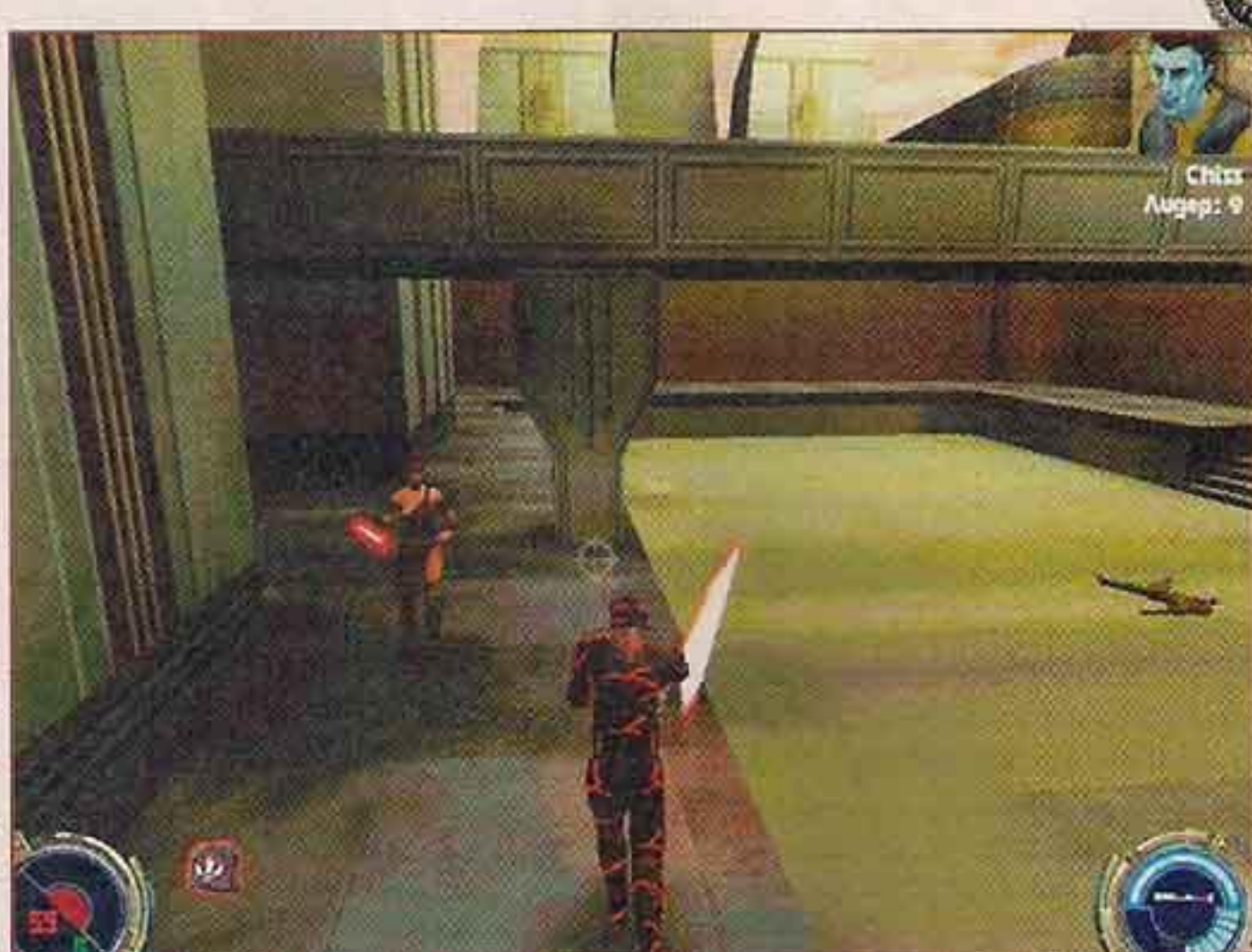
«1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru



Последняя Сила в арсенале темных — Ярость. Последняя как по номеру, так и по значению. Казалось бы, все просто замечательно: джедай получает почти двукратное преимущество над своими противниками. Но за это приходится расплачиваться жизненной силой. Разумная расплата? Да как бы не так! Вы и оглянуться не успеете, как ваша жизнь окажется у зловещей отметки в 1%. Пусть Ярость вас не доконает, зато оставшийся процент с превеликим удовольствием снимут противники. К тому же за короткое время действия Силы вы не успеете почувствовать себя суперменом. Итог — не употребляйте наркотики и стероиды, они вредят кислотно-щелочному балансу.

На этом советы по тактике применения Сил заканчиваются. Как вы видите, среди них есть и полезные, и бесполезные, и архи-

нужные проявления. Но вот беда — на все Силы очков опыта не хватит. Значит, придется сделать нелегкий выбор. У профессионалов уже есть свои "конфиги", устоявшиеся традиции, в соответствии с которыми они отдают предпочтение тем или иным Силам. Благодаря уникальной системе генерации персонажа в JK2 количество вариантов разносторонне развитых джедаев просто огромно! Как сделать правильный выбор? Вот об этом вы и узнаете в следующей части цикла статей о JK2. Да пребудет с вами Сила!



▲ Ярость, как известно, ведет к помутнению рассудка. Он думает, что крут. Однако за поворотом он откинет копыта.



## ОПЕРАЦИЯ



## FLASHPOINT



### ТАКТИЧЕСКОЕ

### РУКОВОДСТВО

#### Ориентирование на местности

В Operation Flashpoint существует два уровня сложности: Cadet и Veteran. На уровне Cadet проблем с ориентированием на местности не существует — все как в детском садике, и местоположение на карте покажут, и коллег по отряду отметят. А вот для эффективной игры на Veteran (обычно практически все мультиплеерные поединки проходят именно на этом уровне сложности) необходимо освоить простейшие навыки ориентирования на местности.

ем карту, если она вам неизвестна, обязательно нужно изучить. Постарайтесь запомнить все значительные объекты в предполагаемом районе боя. Обратите внимание на господствующие высоты, леса, населенные пункты. Изучите ландшафт местности. Делается это с помощью коричневых на земле и синих в водоемах линий: первые обозначают высоту, вторые — глубину.

Начиная игру, следует первым делом определить свое местоположение. Для этого нужно привязаться к местности: найти на

селки всегда размещаются таблички с названием. Остается только найти одноименный населенный пункт на карте (там они все подписаны) — и все, поздравляем с удачной привязкой.

Если после привязки к местности вы решили переместиться на большое расстояние (а в условиях боя вы это непременно решите), то обязательно запоминайте направление, в котором вы двигались, и пройденное расстояние — это значительно облегчит повторную привязку.

После привязки к местности можно приступить к прокладыванию маршрута по ориентирам. В вашей голове маршрут должен "выглядеть" примерно так: добираемся до поселка на севере, проходим его по центральной улице, сразу на выходе поворачиваем налево, доходим до начала склона и разворачиваем там пулеметную позицию. Также неплохо научиться прокладывать маршруты для других бойцов и самим ходить по маршрутам, проложенным другими бойцами.

Теперь перейдем к компасу и часам (рис. 2). Каждому бойцу OFP полагается не только сухпак и комплект свежестиранных портянок, но и персональный дисковый компас. Диск компаса вращается вокруг своей оси. На него нанесены обозначения сторон света (большая желтая стрелка — север, W — Запад, E — Восток, S — Юг), а также градусы (за 0 взят север, всего же градусов, как и в любой окружности, 360). Кроме того, на корпусе есть неподвижная черная стрелка, которая показывает сторону света, в направлении которой вы движетесь. Компас может быть полезен, чтобы запомнить направление движения. Впоследствии это значительно упрощает привязку к местности.

Теперь — часы. Очень часто командир пользуется следующим форматом прика-

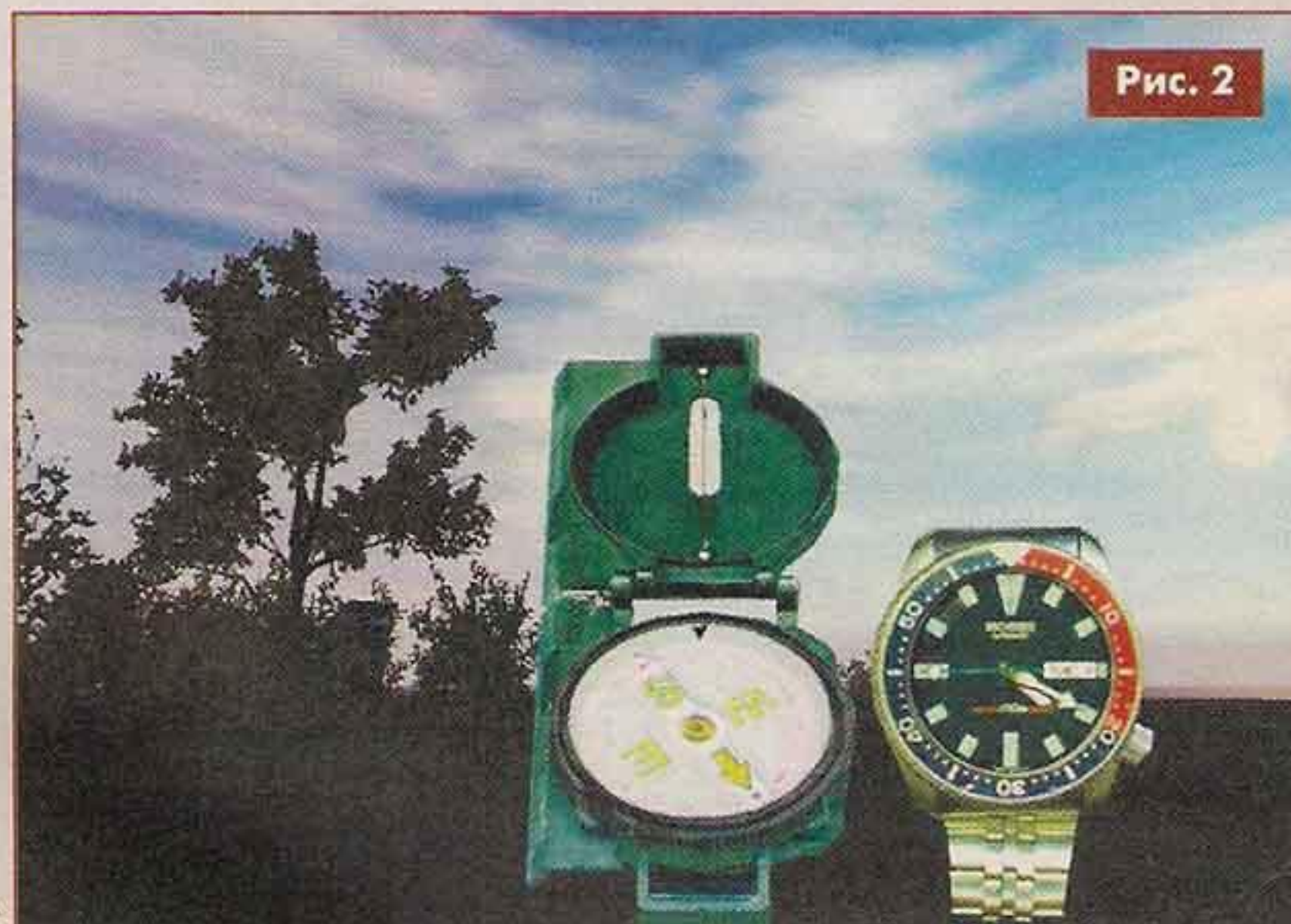


Рис. 2

Вашими главными инструментами для ориентирования будут карта, компас и часы. Карта в OFP (рис. 1) практически во всем аналогична реальным картам местности. Имеется две сетки — мелкая, где сторона квадрата равна 150 метрам, и крупная, каждый квадрат которой содержит 100 мелких квадратов. Все квадраты имеют буквенные обозначения — учитывайте это, когда будете сообщать командиру и однопользователю о своем местоположении. Перед бо-

жением в пределах двух-трех квадратов. Ну и наконец, если есть возможность, то следует привязаться к мелким объектам вроде отдельных деревьев и камней.

Кстати, если недалеко от вас имеется населенный пункт и есть время на то, чтобы совершить небольшой турпоход до его границ — определение местоположения значительно упростится. Через места массового проживания людей в OFP обязательно проходят дороги, при этом на въездах в по-



конечно, в нем приняли участие финалисты российского WCG 2002, в том числе и новоиспеченная звезда российской Quake 3 сцены юный c58-Cooler. К сожалению, особых успехов в игре по Интернету нашим ребятам достичь не удалось — сказывается малый опыт игры с пингом выше обычного. Победителем вышел голландский киберспортсмен if22, обыгравший в финальном противоборстве шведского игрока [EYE]Fazz-a. Россиянам пришлось довольствоваться лишь четвертым и пятым местами.



Киберспорт становится поистине всемирным явлением, покоряя все новые и новые горизонты. На днях пал последний бастион — в среднеазиатском регионе прошли первые соревнования по Quake 3. Выяснилось, что эта игра довольно популярна в Иране: чемпионат собрал аж 32 человека, что, согласитесь, весьма неплохо для первой попытки. Победа досталась игроку с ником [QM]-Vulpine. Что ж, начало положено — и, как знать, быть может, совсем скоро арабские страны порадуют нас громкими победами своих представителей на международных соревнованиях.

Наши бывшие соотечественники, а ныне соседи украинцы вслед за россиянами провели отборочные игры в рамках World Cyber Games 2002. И пусть размах этого турнира был далек от грандиозных московских отборочных, мероприятие прошло весьма успешно, а игроки остались довольны организацией. В соревнованиях по Counter-Strike победа досталась клану HR.xc6 из Днепропетровска, лучшим игроком в Quake 3 стал одессит sD.Chip, ну а приз за стратегическое мастерство в StarCraft получил VoGGNirvana из Симферополя.



Один из самых известных российских кланов, forZe, одержавший в этом году немало достойных побед на престижных европейских чемпионатах, отпраздновал свой первый день рождения. Год назад эта команда появилась на свет, отделившись от клана c58. В честь этого знаменательного события в одном из московских клубов была устроена вечеринка, где ребята провели несколько показательных матчей. Присоединяемся к поздравлениям!

После катастрофической неудачи на Quakecon'2002 американский топовый игрок Zero4 принял решение сменить обстановку и попробовать свои силы на новом поприще. Первым шагом стало его участие в чемпионате по ProMode, где Zero4 даже удалось пробиться в финальные игры. А недавно мир облетела весть, что бывший чемпион официально вступил в один из американских WarCraft 3 кланов. Эх, что время делает с людьми...



Через месяц после окончания Quakecon'2002 сайт Challenge-TV обновил рейтинг профессиональных кибератлетов планеты. Из рейтинга явствует, что наибольших успехов за свою геймерскую карьеру добился знаменитый Fatal1ty, выигравший в общей сложности 168.470\$. Следом за ним держится недавний аутсайдер ZeRo4 — 107.800\$. Примечательно, что третье место до сих пор сохраняет давно отправившийся на покой Thresh, его результат — 71.000\$.

Фотографии предоставлены порталом Cyberfight.ru.



## КИБЕРСПОРТ Статьи Второе дыхание QuakeWorld

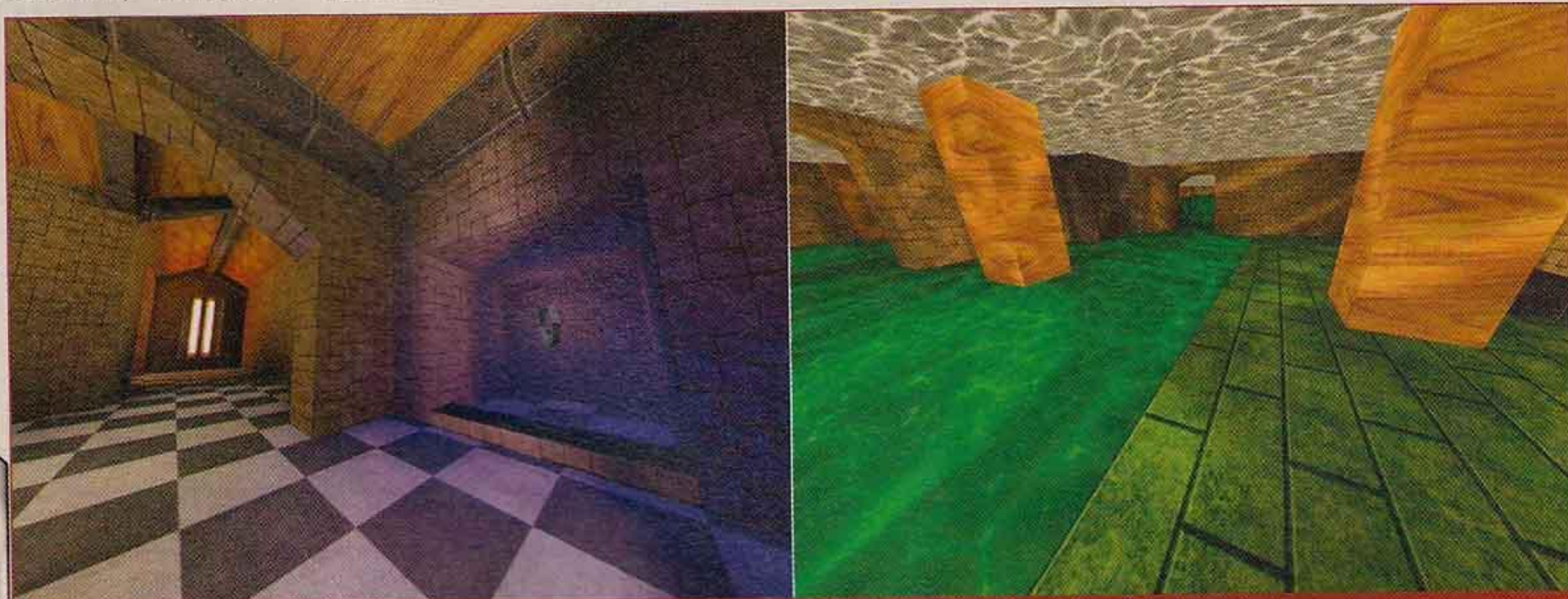


Вечер, клуб, Quake, DM3... Несутся навстречу коридоры, в ушах стнут дикие вопли жертв геноцида, квадовая синева застилает глаза, а кровавые ошметки от разорванного ракетой врага вновь пробуждают в душе позабытое чувство глубокого морального удовлетворения от восстановленной социальной справедливости. За спиной маячат два юных дарования — местные четырнадцатилетние "отцы". "Что это?" — спрашивает один. "Не знаю. Похоже на Doom... А че так быстро-та все?" "Иди, иди, мальчик, тут не подают" — бросает разго-

ряченный тиммейт, насаживая на луч шашки очередного вражину. Бой, которому не видно конца, продолжается. Quake жив...

Совсем недавно папа Quake отпраздновал свое шестилетие. Игры такого возраста, еще не канувшие в реку забвения, легко пересчитать по пальцам. Да и то — их признают скорее за жителей дома престарелых: посмотрите, дескать, вот с этого мы начинали... Для большинства нынешних игроков Quake — всего лишь далекая часть истории, нечто давно ушедшее, почти позабытое.

Да, популярность первого Quake никак не может сравниться с нынешними лидерами онлайн-пространств — Counter-Strike или Quake 3. Но, вот парадокс, количество фанатов игры по всему миру почти не уменьшается с течением времени. Более того, наряду с седыми ветеранами, начавшими карьеру еще в палеозое, в игру приходит множество новичков, многим из которых по 16-18 лет. Уходящим в историю игрокам Clan 9 казалось, что с их уходом умирает сама игра. Но на место старых героев приходит но-



▲ Графические красоты — динамическое освещение и реалистичный подводный мир.



# Жестокие звёзды



Скучаешь по звёздам? Мечтаешь вновь сесть за штурвал боевого космического корабля? Значит это твоя игра!

Звёзды – опасные игрушки. Озаряемые их холодным светом миры раздирают кровавые конфликты, и самые жестокие войны гремят на окраине Галактики. Там, где за богатые ресурсами районы сражаются могущественная корпорация и колонии вольных поселенцев.

Окупись в водоворот захватывающих приключений и кровопролитных сражений. Где как не здесь найдется лучший шанс стать героем? А уж хорошим или плохим... Какая к чёрту разница? Ведь главное – кто смотрит сквозь прицел лазерной пушки.



**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru  
технология творчества



вое поколение, принося в QuakeWorld новую жизнь.

Онлайновые лиги по QuakeWorld, стартовавшие несколько лет назад, отсчитывают уже пятый сезон, а их руководство до сих пор вынуждено проводить отборочные соревнования — настолько велико число кланов, рвущихся принять участие в играх. В Швеции, по праву считающейся киберспортивной Меккой, популярность QuakeWorld вполне сравнима с популярностью Quake 3, а многие знаменитые ныне кибератлеты начинали свой профессиональный путь с первоквакерских кланов. Наряду с онлайн-соревнованиями регулярно проводятся и локальные турниры. Для примера скажу, что на прошедшем этим летом шведском чемпионате QHLAN4 победители получили в качестве призов по компьютеру современной конфигурации. Не так плохо для "умершей игры", а?

Итак, что же такое современный Quake? Не буду утомлять читателя историческим экскурсом — на это, увы, журнальных полос не хватит. Мне просто хотелось бы кратко рассказать, что представляет собой эта игра на сегодняшний день, чем живут ее многочисленные поклонники и в чем заключен мистический секрет нестареющей популярности QuakeWorld.

Для незнакомых с терминологией поясню: QuakeWorld — сетевая версия Quake, разработанная специально для онлайн-игры и несколько лет как ставшая всеобщим стандартом. Благодаря гению Дэвида Кирша и Джека Мэтьюса игроки со всего мира получили возможность проявить себя в сетевых побоищах и показать свое мастерство всем и каждому на этой планете. Первоначально QuakeWorld был предназначен только для игры через Интернет. Однако благодаря российскому программисту Tonik'y, модифицировавшему серверную и клиентскую части игры, мы имеем возможность без особых проблем запустить и локальный сервер в любом компьютерном клубе. Более того, не так давно одиночный режим игры также был восстановлен в правах, и теперь поклонники QuakeWorld могут не только потягаться силами друг с другом на deathmatch-картах, но и вволю погонять злобных монстров и вновь встретиться со старым знакомым Shub-Niggurath.

Многие считают, и я склонен с ними согласиться, что тимплейный режим QuakeWorld остался непревзойденным как в плане играбельности, так и в плане стратегического мастерства, необходимого для победы. Действительно, если мы посмотрим на тимплей в Quake 3, то нетрудно заметить, что революционных изменений по сравнению с предшественниками в этой игре не наблюдается. И если тимплей QuakeWorld есть сочетание личного мастерства игрока с грамотными командными действиями, то в Quake 3, увы, на первый план выходит индивидуальный уровень стрельбы, по крайней мере на большинстве карт. Этот факт признают и сами поклонники Quake 3.

Ранее считалось, что QuakeWorld довольно недружелюбен для начинающих

игроков. Говорили, что здесь играют только маститые профи, а всем остальным путь заказан. Что ж, когда-то это действительно было так, и по этой причине приток свежей крови был довольно ограничен. Любой новичок, зайдя на сервер, по первости мог служить лишь чучелом для избиения, а уж шансов набрать хотя бы один фраз, пусть даже случайно, у него не было — настолько опытные были ветераны. Сейчас в этой игре тоже не найдется места тем, кто ищет легких путей. Но QuakeWorld идеален для тех, кто любит подолгу оттачивать свое мастерство — возможности для саморазвития в этой игре практически безграничны. Для кого-то это недостаток, для кого-то — весомое достоинство. В то же время вышедшие недавно программные продукты и различные дополнения позволяют заметно облегчить жизнь неопытным игрокам, предоставляя возможность довольно быстро освоить азы тимплея. А там уж дело лишь за тренировками.



▲ В мире Quake по-прежнему кипят страсти. Присоединяйтесь!

Начинающих обычно приводит в недоумение своеобразная "быстрота" QuakeWorld. Действительно, по динамизму с этой игрой может поспорить разве что старичок Doom. Ошибки не прощаются, свирепые противостояния почти всегда скоротечны, думать приходится оперативно, ибо любая задержка означает смерть. И в то же время — как ни в какой другой, в этой игре важны расчет и умение предугадать действия противника.

Несколько лет назад была открыта возможность "распрыга", позволяющего игроку практически неограниченно наращивать скорость при передвижении по карте. Этот распрыг, иронично прозванный "bunny-hopping", имеет мало общего со знаменитым кутришным распрыгом, поскольку позволяет заворачивать за угол, не только не теряя скорости, но и, напротив, наращивая ее. Научиться этому искусству трудновато, многие тратят на это до нескольких месяцев, но результат того стоит. Помню, насколько поразила мое воображение несколько лет назад одна из демок скандинавского квакера Pietro. Каждый трюк, каждый прыжок, каждый поворот в его игре отточены до предела. Кажется, что игрок буквально летает по карте — настолько выверены его движения. По сравнению с этим чудом псевдораспрыжки тогдашних кутришных "отцов" казались мне лишь жалкой пародией на истин-

ное мастерство. Я не преувеличиваю — если сможете взглянуть на демки, убедитесь сами.

Большинство современных онлайн-игр уже который год ведут безуспешную и неравную войну с читерами. Специально для борьбы с этой чумой наших дней группой энтузиастов была разработана универсальная защита, позволяющая проверить любого игрока на использование читов. Эта защита почти стопроцентна, а потому онлайн-лиги QuakeWorld не испытывают традиционных проблем с нечистыми на руку игроками: таковые оперативно выявляются и исключаются из соревнований. Ну а для любителей насладиться просмотром демок маститых спецов разработан специальный формат \*.mvd, позволяющий переключаться между игроками и наблюдать игру из глаз каждого из участников тимплейной зарубы, что практически приближает игру к зрелищности футбольного матча.

Многие ругают безнадежно устаревшую графику QuakeWorld, пришедшую к нам из эпохи 486-х процессоров и демонстрирующую совершенно дику смесь пикселей с подобием полигонов. Я мог бы выдать пару скучных стандартных фраз, дескать, не графика важна, а геймплей, но в этом нет особой необходимости — "графическая" проблема отошла в прошлое с новыми технологиями, привнесенными в игру разработчиками-энтузиастами. В настоящее время над улучшением графических красот работает сразу несколько команд. Чего только ни сотворила их фантазия! Тут и цветное освещение, и динамические тени, и текстуры высокого разрешения, и реалистичная вода, и детализированные модели, и еще множество аналогичных нововведений. В настоящее время ведутся работы над реализацией попиксельного освещения, что поставит графику QuakeWorld чуть ли не на один уровень с Doom III. Взгляните на скриншоты, и вы увидите, что с точки зрения новых технологий эта игра вполне современна. Впрочем, никто не заставляет консерваторов отказываться от полюбившегося сердцу программного рендеринга.

Несмотря на зрелый возраст, QuakeWorld не собирается умирать. Более того, различные дополнения и модификации приносят все новые и новые возможности. Маститые ветераны не спешат покидать гулкие подземелья Quake, да и новые игроки все чаще обращаются к этой классике жанра. Я перечислил лишь часть достоинств этой многогранной игры, плохо, увы, знакомой нынешнему геймеру, избалованному сверхнавороченными новинками индустрии. Да, недавно ей стукнуло шесть лет, но QuakeWorld никак не подходит инвалидное кресло да седые воспоминания. И поныне на испещренных пулевыми пробоинами уровнях продолжается вечная борьба. Ни на миг не утихают гулкие взрывы ракет, звон вонзающихся в тело девятидюймовых гвоздей да размеренное завывание теплепортов. Удивительный и разнообразный мир находится рядом с нами.

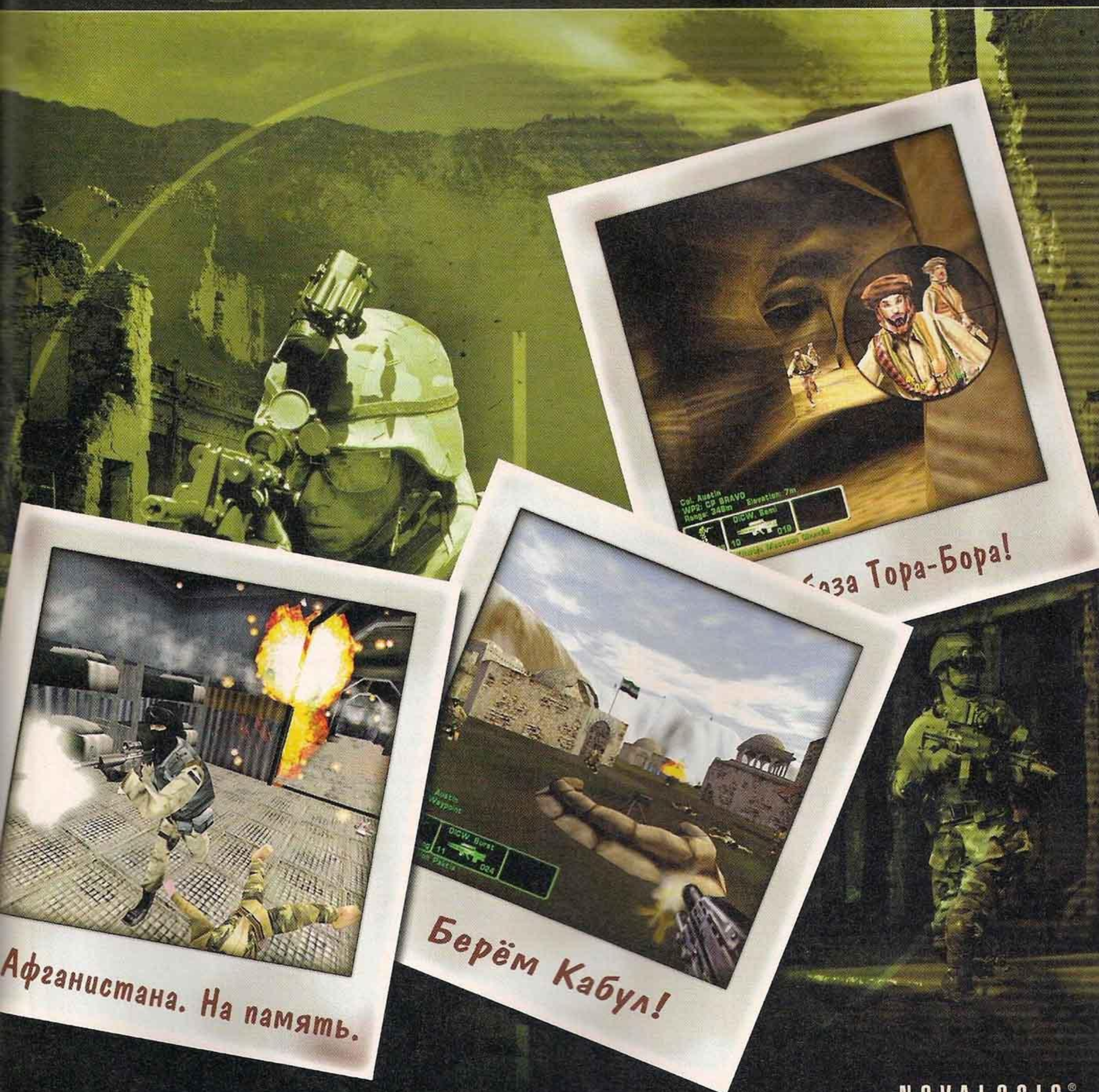
И он открыт для всех. ■



DELTA FORCE®  
TASK FORCE DAGGER™



# DELTA FORCE ОПЕРАЦИЯ КИНЖАЛ



Афганистана. На память.

Берём Кабул!

Каза Тора-Бора!

NOVALOGIC®  
www.novalogic.ru

ИГРУШКИ  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru™  
технология творчества

Если вы знаете, что такое отряд «Дельта», – вы знаете, что такое настоящий спецназ. Это мужественные бойцы, надежное оружие и эффективная тактика. Различаются только враги и места их уничтожения. Если вы знаете, что такое Афганистан – вы знаете, что такое война. Война жестокая и беспощадная. Война против мирных людей. Война, которую экстремисты, сделавшие эту страну своим лагерем, долгое время вели с помощью своего страшного оружия – террора. Возглавьте отряд из лучших спецназовцев и лично наведите порядок в многострадальной стране. Горячая точка центрально-азиатского региона должна быть заморожена. Навсегда.





# ВАКХАНАЛИЯ УЖАСА

## ЧУДОВИЩА ВНУТРИ НАС — THE THING

Ночь! Только снег хрустит под ногами. Луч фонаря перескакивает с сугроба на сугроб, выхватывает из темноты бревенчатые стены барачков, сараев, бункеров. Метель режет лицо снежной шрапнелью. Дальше пяти шагов ничего не видно. Поворот... Яркий свет вырывается из двери в технический блок. Картер же закрыл его! А больше на станции никого не осталось. Ведь мы всех ИХ уничтожили... Какого черта!

Мрак "Нечто". Игра — ужас. Игра — страх. Фобос. Деймос.

Второй раз такие игры не проходят. Уже знаешь все сюжетные повороты и внутренне готов. Нет элемента неожиданности — нет страха. А если нет страха, придуманного разработчиками, то нужно сделать свой страх. Истинный, настоящий страх. Такой, чтобы поджилки тряслись, кожа покрывалась мурашками... Еще лучше, если брюки в области паха начнут пропитываться теплой влажной жидкостью. Это предел мечтаний любого разработчика игры жанра horror. Ни у кого пока не получилось, но это не значит, что это невозможно.

Сегодня мы будем создавать по-настоящему страшную игру. Игру, в которую НЕЛЬЗЯ играть ночью — потому что трясущиеся пальцы не попадают по клавиатуре. Но только ночью в такую игру и НУЖНО играть.

Сегодня мы будем создавать на базе движка трехмерного ужасика The Thing нечто новое. Новое "НЕЧТО"!

### ЧЕРНАЯ КРОВЬ ИЗ ВЕН

Латексные перчатки на руки. Реберные ножи — тонкая работа скальпелем останется на потом — крепко зажать в ладонях. Сегодня мы будем резать не по живому. Мы будем



рассекать мертвые, распадающиеся под ножом ткани.

Из букового ящика для хирургических инструментов мы достаем текстовый редактор (можно Notepad) и редактор шестнадцатиричный (можно MTC), NVIDIA DXT Compression Tools (забирайте с нашего компактa), графический редактор (желательно Photoshop).

Перво-наперво давайте заглянем в директорию игры и выдернем под свет рефлекторов то, что для нас оставили разработчики. В главном каталоге игры мы наблюдаем две папки — лаборант, запишите — это bin и data. Так, продольный разрез. В первой у нас сохраненки и исполняющий файл. Сфотографируем. Зашиваем, а то в гробу покойничек будет выглядеть не самым лучшим образом. А вот вторая папка заслуживает, чтобы ей уделили все внимание судебно-медицинского эксперта. Здесь мы снова наталкиваемся на каталоги.

Первый, animations, хранит в себе всю анимацию игры. Все, что движется — пока еще движется, сверкает, летает в меру своей испорченности. Effects содержит дырки от пуль в стенах, звуки и еще несколько не столь полезных вещей. Fmv — вступительный ролик и дополнительные заставки вроде логотипа разработчика. Не забудьте, именно сюда нужно положить свой собственный ролик. У нас ведь будет новый покойник... тьфу, в смысле игра, а не какой-то там простенький мод. Informis состоит из различных по расширению файлов, в основном это карты миссий, модели оружия, NPC, игрока, предметов. Levels включает скрипты и конфигурации каждого уровня (карты), сюда же входит очень интересный файл thingstrings\_en.bt, который отвечает за всю текстовую информацию в игре. Sound не нуждается в представлении. Он знаком всем по ежемесячно выходящей и распространяемой бесплатно газете — "Патологическая анатомия в картинках". Звуки, музыка... Всем локализаторам посвящается. Переписываете озвучку и заливаете новые файлы в этот каталог, сохранив имена. Размеры можно менять, сколь душе — если она, конечно, у вас имеется — угодно. Шестой, и самый главный каталог — textures. Тут за долгие месяцы разработки игры накопилось все, что мы видим на экранах своих мониторов, за исключением ролика (папка fmv). К сожалению, файлы, хранящиеся в папках animations и informis, имеют очень сложную для взлома структуру, и соответствующих редакторов пока нет.

### ПЕРВЫЙ КОНТАКТ

От слов перейдем к делу и займемся поверхностным вскрытием с помощью текстово-

го редактора. Направляйте свои ампутирующие ножи прямо в каталог levels, и найдете там файлы с расширением M. Эти файлы отвечают за определенные миссии, каждый за свою. В них вводятся параметры, влияющие на игровой процесс. Каждый файл состоит из двух фрагментов, Level и Thing. Первый содержит следующие строки:

Terrain Mesh — указывает на файл с картой уровня;

Collision Mesh — указывает на файл, который сообщает игре, с какой последовательностью должны выполняться события скрипта (см. Script);

Script — скрипт событий уровня;

SkyboxBaseName — текстура неба;

Description — описание; при изменении на игровой процесс никак не влияет.

Менять вышеперечисленные параметры не рекомендуется, но зная, как человек любит запретный плод, хочу предостеречь: во избежание глюков изменяйте их осторожно. Например, нельзя загружать карту от одного уровня, а скрипт от другого. И не забудьте сделать резервные копии файлов.

В разделе Thing

следует покопаться и поэкспериментировать.



▲ Вместо красного треугольника "А"...



# ЛУЧШЕЕ для QUAKE III ARENA



▲ Все, что имеет материальную основу, может быть изменено.

**LevelStartsWithCutScene** — если стоит 1, то уровень начинается со скриптовой заставки (если таковая имеется). 0 — заставка не показывается. К сожалению, имеющимися в наличии средствами делать свои собственные скриптовые сцены не получится. А поскольку мы создаем совершенно новую игру, которая должна иметь мало общего с оригиналом, то скриптовые сцены мы просто вырежем. Предыстории же будем оформлять текстом.

**AbsenceTrustDownDelay** — указывает, через какое время начинает падать к вам доверие с стороны напарников в результате вашего отсутствия. Слабо работает на практике, — даже при нулевом значении доверие падает очень плохо. Но никто не мешает поставить здесь число повыше. Доверие-то падать не будет. Ну и замечательно. У напарников появится замечательная возможность жестоко пожалеть о своей наивности.

**PreserveNPCs** — здесь, через точку с запятой, можно указать имена NPC, которые будут участвовать в текущем уровне, при условии что все перечисленные дошли до конца прошлого. Всякие там Чапаевы, Анки-Пулеметчицы и Чукчи Обыкновенные по духу совершенно не подходят, так что воздержитесь от подобных банальностей. Проверено — не цепляет, не та игра. А вот что-нибудь в духе товарища Лавкрафта — самое то! Мне удалось протащить напарника с чудесным именем Некрономикон через все миссии.

**PreservePlayerInventory** — если поставлена 1, то весь накопленный в прошлой миссии арсенал будет доступен в текущей. 0 — вы начинаете с нуля (извиняюсь за каламбур). Как тут поступить — решайте сами. А точнее, не решайте, а согласуйте с сюжетом вашей игры. Понятно, что если действие очередной миссии будет продолжать предыдущую, то логичнее будет оружие сохранить, а если по замыслу прошло много времени или новая миссия проходит на другой территории, то смело ставьте ноль.

## И МОЛВИЛО НЕЧТО ГОЛОСОМ ИВАНА-ЦАРЕВИЧА...

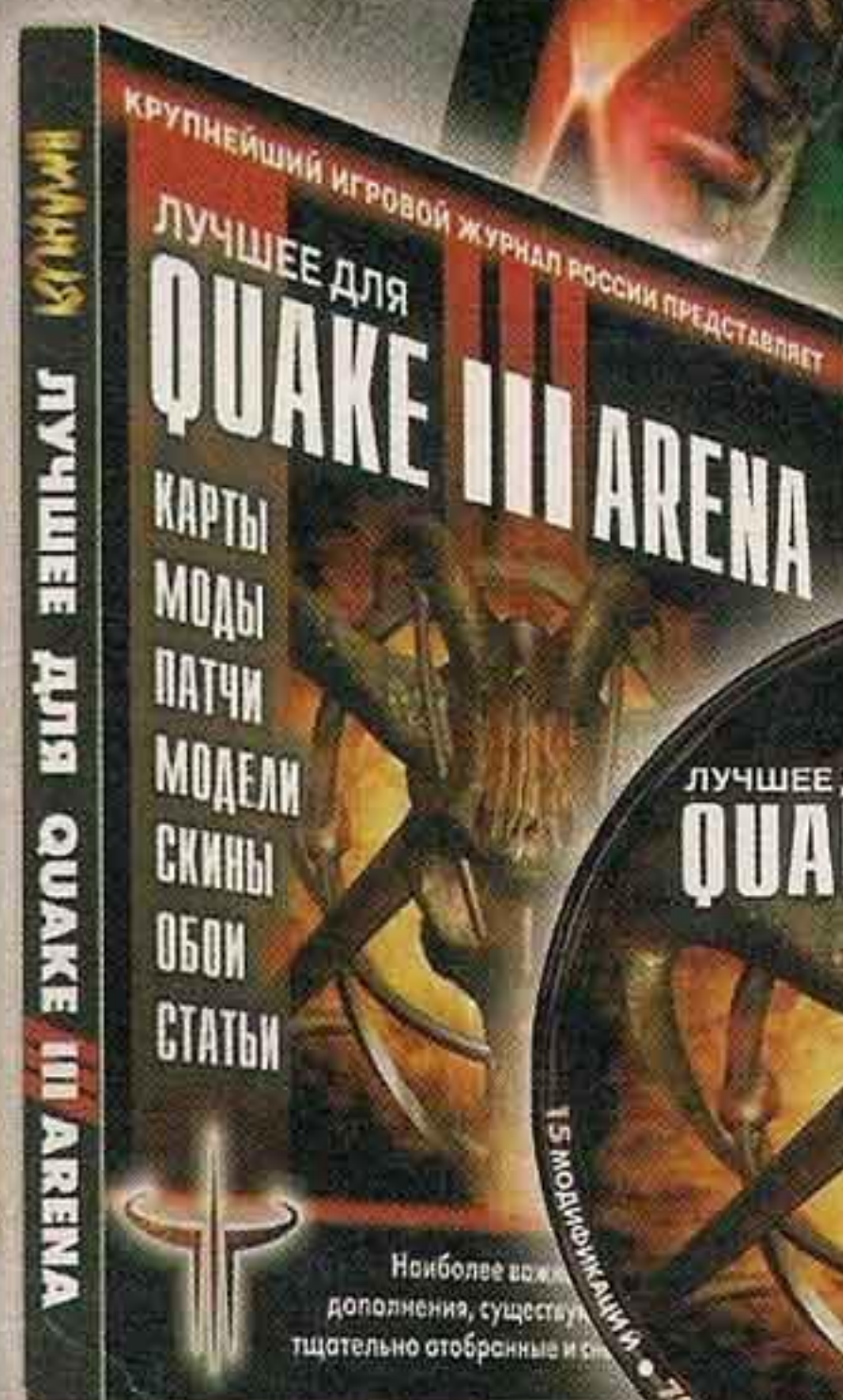
... "Не убивай меня, Иван-царевич. От симбиоза со мной много выгоды получишь". И согласился Иван, и вступил в симбиоз с Нечто. Собственно, так Змей Горыныч и получился.

В файлах **IV** есть еще парочка параметров, но их действие на игровой процесс практически или совсем не заметно. Я уже упомянул о файле **thingstring\_en.bt**, и теперь послушайте, товарищи эксперты, как его русифицировать.

Откройте файл в шестнадцатиричном редакторе. Если присмотреться повнимательней к **ASCII** коду, то можно заметить слова и фразы на английском языке, разделенные одним байтом, который имеет значение 0. Вот он — ключ к русификации. Вооружитесь англо-русским словарем и приступайте к переводу. Не забывайте следовать структуре файла, — вставляете после каждой буквы байт с нулевым значением. И самое главное: перед строкой (4-ый байт до первого символа) указан ее размер в шестнадцатиричной системе счисления, не забудьте подправить его, если русский вариант будет меньше или больше оригинала. А ведь он будет — мы же собрались писать сценарий с нуля.



**УЖЕ  
В ПРОДАЖЕ**



Компакт подготовлен редакцией  
журнала ИГРОМАНИЯ  
<http://www.igromania.ru>

На компакт-диске представлены лучшие дополнения для **QUAKE III ARENA**: карты, модели, патчи, модификации, статьи, а также обои для рабочего стола и скины для WinAmp.

**МОДИФИКАЦИИ (MODS):** Стрельба с двух рук: Akimbo Mod \* Смерть с одного выстрела: CorkScrew Mod \* Тренировочный полигон: DeFrag Mod \* Заморозка врагов: Freeze Tag Mod \* Кровавый беспредел: GibHappy Mod \* Футбол без правил: GridIron Mod \* Отнеси голову на алтарь: Head Hunters Mod \* Спаси вселенную: Hunt Mod \* Царь горы: Kill the King Mod \* Проф. турнирный мод: OSP Tourney Mod Full 1.01 \* Гонки на выживание: Quake 3 Rally Mod \* Элемент случайности: Random Quake 3 Mod \* Тьма новых артефактов: Rune Quake 3 Mod \* Битва супергероев: Superheroes III Mod \* Оружие за убийство: Weapons of Fury Mod

**ПАТЧИ:** Quake 3 Point Release v 1.31

**ЛУЧШИЕ КАРТЫ:** 70 специально отобранных карт, собранных со всего мира  
**МОДЕЛИ:** Сборник в стиле аниме \* Сборник "Киборги" \* Сборник "Q4 Gladiators" \* и еще 30 красивейших моделей

**НАБОР ФАНАТА:** 70 обоев для рабочего стола \* 30 скинов для WinAmp

Все материалы снабжены описаниями, иллюстрациями и инструкциями по установке. Все карты, помимо кратких описаний, прорецензированы.



Эксклюзивным распространителем является ООО "Руссобит-Трейд"  
г. Москва, Петровско-Разумовский проезд, д. 7  
(095) 212-0161, 212-0181, 212-4451  
OFFICE@RUSSOBIT-M.RU WWW.RUSSOBIT-M.RU





### ▲ Даже в заполярье читают "Игроманию".

Давайте теперь предположим, что после долгих мучений вы полностью русифицировали файл. Запускаете игру. Вместо понятных русских букв на экране появляются какие-то египетские иероглифы. Только не надо рвать на себе волосы корнцангами, бить анатомическими молотками по системному блоку, проклиная всех и все. Облом объясняется тем, что разработчики создали свой шрифт, а за незнанием русского языка оставили нам возможность попрактиковаться в буквописании. Процесс добавления русских символов описан чуть ниже.

Закройте уже полюбившуюся папку **levels** и перейдите к вышеупомянутой **effects**. В ней с помощью банального "Блокнота" можно изменить выполнение различных эффектов, — файлы с расширением **fx**. Файлы, начинающиеся с: **comp\_** — помимо графических эффектов могут включать и звуковые. Например, стрельба, звуки шагов Блейка (и не только) и наложение текстур подошвы на пол. Думаю, понятно, что тут можно вволю поэкспериментировать. Скажем, изменить звук шагов, задать вместо текстуры отпечатков подошв человека отпечатки следов какого-нибудь монстряка. Зажигайте огонь и начинайте варить в "котелке" кашу — думайте! Можно придумать очень интересные сюжетные ходы.

**sound\_** — только звуки и музыка. Например, последний крик подстреленного монстра или звук капли воды, упавшей на металлический пол. Опять же, огромное поле для экспериментов. Капли, падающие на пол, могут "взрываться", а раненый монстр — заговорить голосом вашего напарника.

**spot\_** — отвечают за наложение текстур пятен, облаков (огнемёт, огнетушитель), огня. К примеру, наверняка вы видели, как при непрохождении теста на кровь лопался шприц, разбрызгивая в стороны зеленую жидкость. Легкий взмах скальпеля — и вот уже не капельки, а моря, океаны крови покрывают пол. Гнилая сукровица сочится из ран на теле монстров...

### ИЗВЕЩЕНИЕ О УНИЧТОЖЕНИИ ПЕРСОНАЛА:

ДЛЯ РЫТЬЯ КОТЛОВАНА У  
НАС В ОРУЖЕЙНОЙ ЕСТЬ  
ЗАПАС ЗАРЯДОВ ЦЧ.  
ПОХАЛУИСТА, ПОЛУЧИТЕ  
ДОКУМЕНТЫ ОТ ВАШЕГО  
НАЧАЛЬНИКА ДЛЯ  
ПРОВЕРКИ НА НАЛИЧИЕ  
ВЗРЫВАЧАТЫХ ВЕЩЕСТВ.  
ЛЮБОИ, КТО БУДЕТ

### ▲ Должно получиться нечто похожее.

Каждый файл состоит из объявлений некоторого числа значений, из которых складывается каждый эффект. Таких значений достаточно много и в каждом файле они разные, поэтому на одно их перечисление ушла бы добрая половина журнала. Но не переживайте, — чтобы разобраться, не нужно хорошо знать программирование. Школьные знания английского — это все, что вам понадобится. Ну или полное незнание, но словарь под рукой.

Каждое значение снабжено комментарием, который следует после двойного слеша. Стоит немного разобраться, и вам откроется практически безграничное поле для самостоятельности: вы когда-нибудь видели вспышку от разрыва ядерного заряда? А хотите, чтобы ваш МП5 мог похвастаться такой же или оставил в стене дыру от выстрела размером со шкаф? Все это возможно.

### КРАСОТА ЧУЖОГО НУТРА

Настало время нам взяться за анатомическую пилу, в роли которой у нас сегодня выступит **NVIDIA DXT Compression Tools**, плюс анатомический стол марки **Photoshop**. Следует сказать несколько слов о его настройке. Чтобы работа с **DXT Tools** была максимально удобной, разработчики утилиты выпустили

плагин к **Photoshop**'у. Для того чтобы он заработал, нужно закинуть файл **dds.8bi** из каталога, где хранится **DXT**, в папку **Plug-Ins** директории, в которой установлен **Photoshop**. После выполнения данной несложной операции графические файлы с расширением **dds** будут без проблем читаться. Если у вас не установлен **Photoshop**, будет немного сложнее, — для конвертирования файлов из или в **dds**-формат в командной строке при запуске **nvdxt.exe** (также из комплекта **DXT**) необходимо указать полный путь к **dds**- или **jpg**-файлу.

Делали мы все это для того, чтобы покопаться в графике модифицируемой нами игры, которая хранится в папке **textures**. Здесь собрана абсолютно вся графика. Помимо уже разобранных выше **dds**, здесь находятся более знакомые **png**, воспринимаемые большинством графических редакторов. Из множества файлов все же хотелось бы выделить файлы, начинающиеся с **gui\_**. Они содержат графику инвентаря, всевозможных предметов и оружия, значки, возникающие над головами NPC, изображения уровней (при загрузке). Файлы **npc\_** — это не что иное, как шкурки ваших напарников. В общем, господа игростроители, не проходите мимо. Мы уже не раз публиковали на страницах журнала материалы о том, как рисовать собственные текстуры и шкурки. Поднимайте старые номера — и вперед, создавать уникальную графику для новой игры.

### ШРИФТОВЫЕ ИЗЫСКИ

И напоследок разберемся, как модифицировать файлы шрифтов. Нужные нам объекты находятся в папке **textures**, имеют расширение **png** и начинаются с **font\_**. Все манипуляции над ними лучше производить в **Photoshop**'е, так как придется работать с альфа-слоем. Вырисовывать русские иероглифы начинайте сразу после перевернутого знака вопроса, от "А" до "Я" и от "а" до "я", не включая букву "Е" и "е" и включая "Й" и "й".

На дворе — ночь... Рядом со мной стоит напарник. Мы берем огнеметы и идем по направлению к барaku. Осторожно пробираемся внутрь через маленькое окошко кухни. Товарищ не может пролезть — слишком велик, но я помогаю ему — выжигаю амбразуру рядом с окном. Мы проходим по коридору... На стене — зеркало. Краем глаза я замечаю, что слизь, стекающая со всей поверхности моего тела, слишком уж яркого оттенка. Вот у напарника она, как положено, темно-зеленого цвета, а у меня ну совсем никакая не годится. Кислотно-салатовая. Ну да ничего, это мы потом исправим, а пока нас ждет самое страшное. Сейчас мы встретимся с людьми... ■



**Вскрытие — Александр Моргунов**  
([RRAvengerkirov@mail.ru](mailto:RRAvengerkirov@mail.ru))

**Комментарии — Алексей Макаренко**  
([MakarenkOFF@igromania.ru](mailto:MakarenkOFF@igromania.ru))



ТОТУКА

УЖЕ В

ПРОДАЖЕ



# РОЛЕВОЕ БЕЗУМИЕ

## ОСНОВЫ МАГИИ ВУДУ В NEVERWINTER NIGHTS

КОНСТАНТИН МИХАЙЛОВ MRKIROV@MAIL.RU

ДЖЕДАИ ПРОТИВ ЗОМБИ

**Боль. Везде боль. Тупая боль. И ничего больше. С огромным трудом открываю глаза. Светает. Небо чистое, голубое. И стервятники кружатся над полем. Память возвращается тяжело. Обрывками. Мелькают эпизоды. Демоны, орки, эльфы, валькирии, зомби. Звон мечей, предсмертные крики и стоны павших. Маг, решивший сказать свое веское и очень опасное волшебное слово. Все смешалось. И вот в голове всплывает воспоминание. Свист стрелы. Боль в плече. Растерянность на миг. Поворачиваю голову. Блеск занесенного меча. Удар. И темнота.**

**Neverwinter Nights. Стопроцентный хит. С ним поставляется отличный редактор (см. "Мастерскую"), позволяющий создавать свои приключения. Но вот саму ролевою систему поменять, увы, нельзя. Нельзя добавлять свои заклинания, свои фиты, и еще много чего нельзя. С этим надо бороться. После прочтения данного материала вы сможете создавать свои полноценные РПГ с уникальными игровыми системами (не моды, а именно игры!) на прекрасном графическом движке NWN. Игры, действие которых происходит в другое время, в мирах, сотворенных вашим воображением. Я поклонник всего современного, hi-tech. Действие моей RPG будет разворачиваться в далеком будущем во вселенной, сходной с миром Star Wars и Fallout одновременно. Наш самый главный инструмент сегодня — фантазия.**

Давайте приступим к работе. Только на всякий случай делаем резервные копии всех редактируемых файлов, чтобы в случае каких-то проблем избежать переустановки игры.

Как обычно, операцию начинаем с того, что заходим в ту папку, куда установлена игра.

### МЕРТВАЯ ЗМЕЯ НЕ ШИПИТ

Во-первых, давайте рассмотрим содержимое папки \movies. Там находится приличное количество bik-файлов. Это — видеоролики. Они проигрываются при помощи Bink Player. Далее отправляемся в каталог \music, являющийся пристанищем множества bmu и одного wav-файла. Естественно, wav без проблем играется любым плеером. А вот над bmu-шками стоит потрудиться. У всех меняем расширение на mp2. Все! Запускаем плеер и слушаем музыку из игры. Кстати, разработчики оказались заботливыми людьми и заполнили в звуковых файлах часть тегов. Если модификация проводится действительно серьезная, то придется

постараться и заменить стандартную музыку на свои композиции. Для моей игры подошли треки группы Rammstein. Теперь открываем папку <Каталог с игрой>\ambient. Нашему взору предстает множество wav-ов. Это все игровые звуки. Поскольку мы с вами делаем свою РПГ, то и здешние файлы также подлежат тотальному изменению.

### МЕРТВЫЙ ЗОМБИ НЕ ИДЕТ

Запускайте Neverwinter Nights Viewer (берите ее с компакт-диска "Игромании"). Программа работает с bif-, mod-, hak-файлами. Кроме того, она позволяет просматривать (но не редактировать!) mdl-ки, содержащие игровые модели, графические файлы с текстурами игры, слушать музыку из игры и много чего еще. В программе выбираем File\Bif\Neverwinter Nights. Утилита сама определит, в какую директорию проинсталлирована игра, и откроет окошко со списком всех bif-файлов. Под ним находится список файлов из текущего bif-a. Мы можем посмотреть содержимое любого файла и экспортировать его из архива. Для этого нужно просто выделить нужный нам файл и в контекстном меню выбрать Extract to. Жаль, что программа не поддерживает импортирование в bif-ы. Давайте рассмотрим содержимое каждого из bif-файлов.

2DA.bif — здесь находятся 2DA-файлы. Эти файлы являются ключевыми, определяющими всю игровую механику. Экспортируйте их все

в отдельную директорию. С самыми интересными из них мы поработаем чуть позже.

loadscreens.bif — в этом файле лежит графика в tga-формате. Это картинки, которые показывает игра во время подгрузки локаций, сохранения игры, загрузки сейвов. Как-то не солидно пользоваться картинками NWN. Тем более что это будет смотреться нелепо — почему это в футуристической RPG показываются фэнтезийные средневековые изображения. textures\_01.bif и textures\_02.bif — текстуры. Свыше 9000 тысяч игровых текстур в формате Truevision targa (tga). А также некоторые изображения в plt-файлах. Трудно предположить много, но заменить все текстуры можно и даже нужно.

music.bif — несколько десятков wav-файлов с музыкой. Тоже подлежат замене на свои композиции.

scripts.bif — скрипты, заведующие в игре всем. Поведением монстров, NPC, воздействием спеллов и еще много чем. Язык скриптов, можно сказать, брат родной для C. Их синтаксис очень похож на C и C++. Без программистских навыков редактировать крайне не рекомендуется. Хотя в "Самопале" мы уже не раз обращались к теме скриптов, и, если вы внимательно читали эти статьи, вам не должно составить труда расшифровать и здешние скрипты. Принцип их работы ничем не отличается.

sounds.bif — набор звуков в формате \*.wav. Это звуки кастования спеллов, те шумы, что издают различные монстры, звон мечей.

2DA V2.0									
	LABEL	FEAT	DESCRIPTION	ICON	MINATTACKBONUS	MINSTR	MINDEX	MININT	MIN...
0	Alertness	289	290	ife_alertness	****	****	****	****	..
1	Ambidex	204	222	ife_ambidex	****	****	15	****	..
2	ArmProfHvy	205	223	ife_armor_h	****	****	****	****	..
3	ArmProfLgt	207	225	ife_armor_l	****	****	****	****	..
4	ArmProfMed	206	224	ife_armor_m	****	****	****	****	..
5	CShot	208	226	ife_calshot	1	****	****	****	..
6	Cleave	291	292	ife_cleave	****	13	****	****	..
7	CombCast	296	297	ife_combatcast	****	****	****	****	..
8	DefArrow	298	299	ife_defarrow	****	****	13	****	..
9	Disarm	302	303	ife_disarm	****	****	****	13	..
10	Dodge	300	301	ife_dodge	****	****	13	****	..
11	Empower	209	227	ife_empower	****	****	****	****	..
12	ExtSpell	293	294	ife_extend	****	****	****	****	..
13	ExtTurn	295	400	ife_xturn	****	****	****	****	..
14	GreatFort	401	402	ife_great_fort	****	****	****	****	..
15	ImpCritClub	210	228	ife_impcrit_clu	8	****	****	****	..
16	ImpDis	211	229	ife_disarm	****	****	****	13	..
17	ImpKnock	212	230	ife_knockdow	7	****	****	13	..
18	ImpParry	405	406	ife_impparry	****	****	****	13	..
19	ImpPower	403	404	ife_imppowhit	****	13	****	****	..
20	ImpTwo	213	231	ife_twoeap	9	****	****	****	..
21	ImpStrike	214	232	ife_cripple	****	****	****	****	..
22	IronWill	407	408	ife_ironvil	****	****	****	****	..
23	KnockDown	409	410	ife_knockdow	****	****	****	****	..
24	LightingRef	411	412	ife_lightflex	****	****	****	****	..
25	MaxSpell	413	414	ife_maximize	****	****	****	****	..
26	Mobility	415	416	ife_mobility	****	****	13	****	..
27	PBSHOT	215	233	ife_pbshot	****	****	****	****	..
28	PowerAtk	417	418	ife_powhit	****	13	****	****	..
29	Quicken	216	234	ife_quicken	****	****	****	****	..
30	RapidShot	419	420	ife_rapidshot	****	****	13	****	..
31	Sap	421	422	ife_sap	1	****	****	****	..
32	Shield	217	524	ife_sh_prof	****	****	****	****	..
33	Silent	218	236	ife_silent	****	****	****	****	..
34	SkillFocusAnim	1906	424	ife_foc_ani	****	****	****	****	..
35	SpellFocusAbj	425	426	ife_foc_spel	****	****	****	****	..

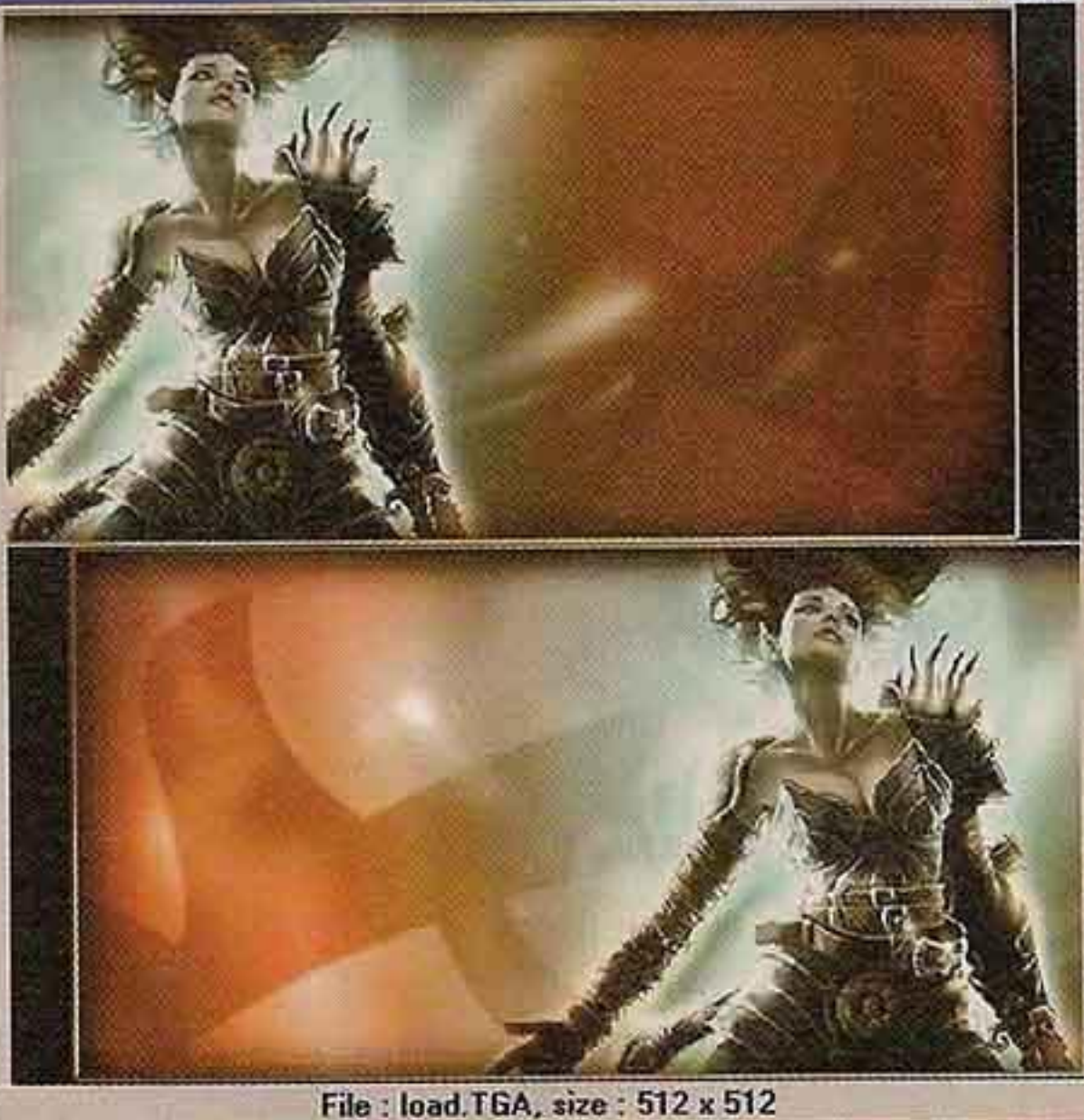
▲ Вот в таких вот таблицах хранится вся ролевая система игры.



BIF LIST			
ID	Name	File Size	Num Res
12	data\editor.bif	393961	9
13	data\ini.bif	281185	80
14	data\loadscreens.bif	60351769	157
15	data\misc.bif	115	1
16	data\models_01.bif	72343110	1186
17	data\models_02.bif	82484368	11112
18	data\music.bif	17545032	16
19	data\scripts.bif	10043061	2744

FILE LIST			
ID	Name	Type	File Size
0	load	TGA	786476
1	loadscreens	TXI	57
2	load_bio_dragon	TXI	37
3	load_city	TXI	50
4	load_city2	TXI	50
5	load_crypt	TXI	50
6	load_crypt2	TXI	50
7	load_forest	TXI	50
8	load_forest2	TXI	50
9	load_legal	TGA	786476
10	load_legal	TXI	50
11	load_legal2	TGA	786476



File: load.TGA, size: 512 x 512

### ▲ Не забудьте отредактировать этот стандартный сплеш-скрин.

Немного поколдовать здесь, и все — в моей RPG каждый встречный орк теперь издавал привычное “zug-zug”.

voicesets.bif — опять звуки, и опять в формате \*.wav. А вот этот файл сверхинтересен. Здесь лежат надиктованные тексты диалогов на английском языке. Также там находятся наборы голосов для вашего персонажа (вы один из голосов выбираете при генерации своего альтер эго). Пора достать из запасников микрофон и приступить к переозвучке всего и вся. Я, кстати, приятный женский голосок Арибет поменял на скрипучий голос Императора Палпатина. Наконец, можете добавить сюда свой голос, чтобы ваше виртуальное воплощение было еще больше похоже на оригинал.

convo.bif — звуки. Куда же без них. Это своего рода продолжение предыдущего файла. Здесь также лежит озвучка для вашего персонажа, а также еще большая порция надиктованных диалогов.

models\_01.bif и models\_02.bif содержат mdl-файлы, которые несут в себе модели игрового мира. NWN Viewer позволяет только просматривать эти модели. Но на компакт-диск “Мании” мы выложили ряд утилит, которые помогут вам в создании своих моделей. Во-первых, это пакет c-tools, одна из программ которого предназначена для конвертирования бинарных файлов в ASCII-файлы. Во-вторых, плагин, позволяющий конвертировать ASCII-файлы моделей в формат 3D Studio Max и, наоборот, преобразовывать из формата 3D Studio в игровой. Вот действительно есть где разгуляться фантазии. Обычные гоблины у меня превратились в некое подобие Йоды. А вот обыкновенных орков я поменял на легендарного Трала.

Файлы aurora\_\*.bif — файлы, используемые редактором Aurora NWN Toolset. Там лежат модели комнат, дверей, подземелий. Как редактировать \*.mdl, я уже писал выше.

aurora\_gui.bif — здесь можно найти иконки фитов, иконки действий. А также файлы fni\*.tga — это все различные шрифты игры. Их можно переделать, например, под готику или рукописный. Не забудьте добавить сюда русские буквы, чтобы в игре можно было использовать русские тексты.

Для того чтобы импортировать назад в игру измененный файл (будь то картинка, модель, 2DA-файл), его нужно поместить в директорию <Каталог с игрой>\override. Не изменяя (!!!) имени и расширения. После тотальной модификации текстур, моделей и всего прочего у меня значительно увеличился размер папки \override, но возросла и скорость загрузки игры.

## СЛОВЕСНОСТЬ ПОТУСТОРОННЕГО МИРА

Настала пора воспользоваться утилитой Neverwinter Nights TLK Editor (ждет вас на нашем компакт-диске). Ее интерфейс предельно прост. Загружаем в программу файл dialog.tlk. Этот файл содержит статическую текстовую информацию вроде описаний классов, рас, спеллов и прочее (конкретные разговоры содержатся в модулях). Каждый текст имеет свой ID. Потом этот ID используется в других файлах. При помощи программы можно редактировать любую запись в файле, удалять записи, добавлять... Только следите, чтобы ID не повторялись. Рекомендую заменять тексты на их эквиваленты на великом и могучем. Хотя можно поступить по-другому. Придумайте и добавьте сюда названия и описания своих спеллов, фитов, классов. **Зомби заговорят на чистейшем русском. Ну или на грязнейшем. Это уж как вам будет угодно.**

## БЕГУЩИЙ ПО КРОМКЕ МОЛНИИ

Готовим к работе “Блокнот”. Открываем в нем файл spellschools.2DA. В этом файле идет описание магических школ. Видим, что в самом файле множество колонок с цифрами и словами.

У первой колонки нет названия. Она содержит цифру — ID школы. Этот ID служит для того, чтобы ссылаться на какую-либо школу из других файлов. Естественно, в файле они не должны повторяться. Ради эксперимента я поставил 2 раза значение 0. В результате — полный крах игры.

Label — имя магической дисциплины. Используется самой игрой.

Letter — указывайте здесь букву, однозначно идентифицирующую дисциплину. Значения

в этой колонке не должны повторяться. Используется, чтобы ссылаться из других файлов.

StringRef — имя, которое будет отображаться в игре. Впечатывайте ID текста из dialog.tlk.

Opposition — противоположная школа магии. Здесь указывайте цифру ID другой школы.

Description — описание.

Теперь загружаем в “Блокнот” файл spells.2DA. Этот файл, как можно догадаться из названия, описывает все спеллы Neverwinter Nights. Одна строка является записью и содержит полную информацию об одном заклинании. Некоторые столбцы я намеренно пропустил, так как мне не удалось выяснить, что они описывают.

Первая колонка не имеет названия и содержит в себе порядковый номер (ID) заклинания.

Второй столбец — label — метка спелла. Также должна быть уникальной. В принципе, разработчики в качестве метки используют название заклинания на английском, что облегчает задачу по модифицированию. А в BioWare еще и по алфавиту в этом файле спеллы рассортировали.

Name — имя в игре. Здесь указывается ID из dialog.tlk.

IconsRef — иконка заклятия. Указывайте имя иконки из файла data\textures\_02.bif или директории \override.

School — школа магии, к которой принадлежит заклинание. Может быть: A (ABJURATION), C (CONJURATION), D (DIVINATION), E (ENCHANTMENT), I (ILLUSION), N (NECROMANCY), T (TRANSMUTATION), V (EVOCATION) или любая другая школа, которую добавили в файл spellschools.2DA.

Range — зона поражения. Можно указать: P (CAM КОЛДУН), T (TOUCH) — точечная, S (SHORT) — малая, M (MEDIUM) — средняя, L (LONG) — большая.

VS — есть ли спасбросок против заклинания; если установлено vs, то есть, если s или v, то нет.

ImpactScript — скрипт, который выполняется, когда кастуется заклятие. Здесь пишем имя скрипта из файла data\scripts.bif или директории \override.

Bard — число показывает, с какого уровня доступно данное заклинание у барда. Если поставить четыре звездочки (\*\*\*\*), то оно у данного класса отсутствует.

Cleric — то же для клерика.

Druid — для друида.

Paladin — для паладина.

Wiz\_Sorc — для волшебников и магов.

ConjSoundFX — звук, проигрываемый, когда заклятие скастовано. Пишите здесь имя файла из data\sounds.bif.

ConjSoundMale — звуки, которые издает мужчина-маг во время произнесения заклинания. Впечатывайте в этот столбец имя файла из data\sounds.bif или директории \override.

ConjSoundFemale — аналогично предыдущему столбцу, но для женщин.

CastTime — время, необходимое для произнесения заклятия. Измеряется в неких условных временных единицах. Большее значение данного параметра соответствует большему времени произнесения.

ImmunityType — тип иммунитета к заклинанию (я встречал такие: Electricity, Mind-



Affecting, Fire, Acid, Divine, Death, Cold, Sonic, Negative, Fear, Disease). Если стоят четыре звездочки, то иммунитета против него нет.

SpellDesc — описание спелла, которое показывается в игре. Ставьте ID текста из dialog.tlk.

UseConcentration — если стоит 1, то будет использоваться умение Concentration.

Altmessage — текст, печатаемый в консоли после применения заклятья. Впечатываем ID текста из dialog.tlk.

После редактирования сохраняйте файл с таким же именем и расширением в папку <Каталог с игрой>\override.

Только представьте, что станет с оригинальным NWN после редактирования этого файла. **Теперь можно не только редактировать статистику существующих спеллов, но и создавать свои. Вы можете создать свою, уникальную магическую систему.** Здесь простор для творчества просто необъятен. Например, можно создать спеллы, поражающие своей мощью, силой, но для их произнесения требуется большое количество времени. Тогда игрок в битве будет стоять перед дилеммой: кастовать ли заклятье, которое убьет сразу три четверти всех врагов, но и подвергнет жизнь мага опасности, или обойтись без тяжелой артиллерии и риска для жизни. Придумывайте свои школы магии. Никто и ничто не ограничит полет вашей фантазии.

## НЕО-ФИТЫ МАГИЧЕСКИХ ШКОЛ

Теперь загружаем в "Блокнот" файл feat.2DA. Здесь содержится описание всех фитов игры. В принципе, все аналогично файлу spells.2DA.

Первый столбец не имеет названия и содержит в себе порядковый номер (ID) фита.

Label — метка фита, его внутриигровое имя. Опять же, здесь все метки соответствуют названию фита на английском, с некоторыми сокращениями, и упорядочены по алфавиту.

Feat — имя в игре. Здесь указывается ID из dialog.tlk.

Description — описание фита, которое показывается в игре. Ставьте ID текста из dialog.tlk.

Icon — иконка. Указывайте имя иконки из файла data\aurora\_gui.bif или директории \override.

MINATTACKBONUS — минимальный бонус к атаке, который дает фит.

MINSTR — минимальная сила, которую должен иметь персонаж, чтобы получить фит. Если стоят звездочки, то для получения фита не имеет значения, сколько у героя силы.

MINDEX — аналогично предыдущему. Только речь идет о ловкости.

MININT — то же для интеллекта.

MINWIS — для мудрости.

MINSPELLLVL — минимальный уровень спеллов, которые маг должен уметь кастовать, чтобы получить фит; если проставлены звездочки, то умение колдовать для получения фита не нужно.

PREQFEAT1 — какие фиты должен иметь персонаж, чтобы получить данный фит. Указывайте ID необходимого фита.

PREREQFEAT2 — аналогично.

GAINMULTIPLE — можно ли брать данный фит несколько раз на различных уровнях.

ALLCLASSCANUSE — параметр, определяющий, все ли классы могут использовать фит. 0 — нет, 1 — да.

USESPERDAY — сколько раз в день можно пользоваться фитом. Можно указать цифры; если указать звездочки, то ограничений на использование нет. А вот если ставить -1, то количество применений фита будет определяться скриптами.

Constant — константа фита. Используется в различных игровых скриптах.

REQSKILL — скилл, необходимый для получения данной способности. Впечатывайте ID скилла из файла skills.2DA.

Здесь так же, как и в случае со спеллами, следует соблюдать баланс. Добавляйте свои

фиты, редактируйте соответствующие. Я не забыл вместо стандартных WeaponFocus Long Sword и Monk Endurance поставить "владение световым мечом" и "устойчивость к радиации" соответственно.

## МОГИЛА — ЛИШЬ ПОСТЕЛЬ

Открывайте файл skills.2DA. Он содержит информацию про все игровые умения.

Первый столбец — ID скилла. Используется в других 2DA-файлах для ссылки на умение.

Label — метка умения, внутриигровое имя. Опять же на английском с некоторыми сокращениями.

Name — имя, которое отображается в игре. Это ID текста из dialog.tlk.

Description — описание скилла. Это также ID текста из файла dialog.tlk.

Icon — иконка скилла. Впечатывайте имя картинки из файла aurora\_gui.bif.

KeyAbility — ключевая характеристика для скилла. Здесь может быть указано STR (сила), DEX (ловкость), CON (телосложение), INT (интеллект), WIS (мудрость), CHA (обаяние).

ArmorCheckPenalty — дает ли пенальти надетая броня при использовании скилла. 0 — нет, 1 — да.

AllClassesCanUse — все ли классы могут использовать это умение. Если поставить 0 — нет, если 1 — да.

Constant — константа умения. Используется в игровых скриптах.

Интересно не изменить уже существующие, а добавить парочку своих умений. Вроде "взлом компьютерных систем" или "починить вещь". Главное, чтобы все подходило под стиль вашей RPG.

## КЛАСС — ЗОМБИ. РАСА — ДЖЕДАЙ

Приступим к редактированию classes.2DA. Этот файл описывает классы, присутствующие в игре.

Первая колонка — ID класса. Цифровое значение, указанное в столбике, используется в остальных файлах, чтобы ссылаться на какой-либо класс.

Label — метка, внутриигровое имя.

Name — имя класса, которое показывается в игре. Указывайте ID текста из dialog.tlk.

Plural — название класса во множественном числе. Печатайте ID текста из все того же dialog.tlk.

Lower — название класса в нижнем регистре (то есть с маленькой буквы).

Description — описание класса.

Icon — иконка класса. Сами иконки могут лежать в aurora\_gui.bif или папке \override.

HitDie — что тут сказать. Все и так ясно из названия колонки. Указывайте числовое значение.

FeatsTable — имя таблицы, определяющей, какой фит и на каком уровне приобретает класс. Указываете имя 2DA-файла из 2DA.bif или директории \override. Если указать звездочки (4 штуки), то класс никаких фитов получить не будет.

SavingThrowTable — имя таблицы, определяющей спасброски в зависимости от уровня. Впечатывайте имя 2DA-файла из 2DA.bif или директории \override.



▲ Обратите внимание на новую фоллаутовскую броню и лазерный меч в инвентаре.



**SkillsTable** — имя таблицы, определяющей, какие из скиллов доступны и являются классовыми.

**SkillPointBase** — число, от которого зависит количество единичек скиллов, получаемых при level up. Игра вычисляет их так:  $(\text{SkillPointBase} + \text{Intellect Modifier}) * 4$ .

**SpellGainTable** — имя таблицы, которая определяет, какие заклинания появятся у класса с очередным уровнем. Пишем здесь имя 2DA-файла из 2DA.bif или директории \override. Можно также поставить звездочки, если персонаж не должен получать спеллы.

**PlayerClass** — может ли игрок выбирать данный класс при генерации персонажа (дело в том, что в игре присутствуют особые классы. Классы монстров, за которые нам разработчики не дают поиграть!). Если стоит 1, то можно, 0 — нельзя.

**SpellCaster** — может ли кастовать заклятья класс. 1 — да, 0 — нет.

**Str** — значение показывает, сколько очков попадет на силу для данного класса, если при распределении очков нажать на кнопку **Recommended**. Указывайте цифру.

**Dex** — аналогично вышесказанному, но для ловкости.

**Con** — для телосложения.

**Int** — для интеллекта.

**Wis** — для мудрости.

**Cha** — для харизмы.

Только следите за тем, чтобы общая сумма значений в одной записи для столбцов *Str*, *Dex*, *Con*, *Int*, *Wis*, *Cha* не превышала 45!

**PrimaryAbil** — главная характеристика для класса. Можете поставить STR (сила), DEX (ловкость), CON (телосложение), INT (интеллект), WIS (мудрость), CHA (харизма).

**Constant** — константа класса.

**Для начала попробуйте поиграть за элементария или паука. А дальше создавайте свои классы.**

Давайте рассмотрим таблицы приобретаемых фитов в зависимости от уровня. Напомним, что они хранятся в *cls\_feat\*.2DA*.

Первый столбик — ID — цифровое значение.

**Featlabel** — метка фита.

**FeatIndex** — цифровое значение — ID фита в *feat.2DA*.

**List** — если какой-то фит получается уже при генерации, то необходимо поставить здесь 0, в противном случае — 3.

**GrantedOnLevel** — на каком уровне приобретается фит. Указывайте цифру. Если персонаж получает фит еще при генерации, ставьте минус единицу.

Поработаем над таблицами, определяющими спасброски в зависимости от уровня. Они лежат в файлах *cls\_savtrh\*.2DA*.

ID — цифровое значение.

**Level** — уровень.

**FortSave** — значение спасброска Fortitude.

**RefSave** — значение спасброска Reflex.

**WillSave** — значение броска Will.

Теперь настала очередь таблиц, определяющих наличие скиллов у класса. Они находятся в *cls\_skill\*.2DA*.

ID — цифровое значение.

**SkillLabel** — метка скилла.

**SkillIndex** — ID скилла из файла *skills.2DA*.



**ClassSkill** — значение показывает, является ли классовым этот скилл. Если стоит 1, то да, 0 — нет.

А теперь давайте загрузим один из важнейших игровых файлов — *racialtypes.2DA*, определяющий расы.

ID — цифровое значение.

**Label** — внутриигровое имя расы.

**Abbrev** — аббревиатура расы. Вводите сюда 2 буквы.

**Name** — имя расы, которое видит игрок. Цифры — ID текста из *dialog.tlk*.

**NamePlural** — имя во множественном числе, которое видит игрок.

**Description** — описание расы.

**StrAdjust** — насколько изменяется сила. Показатель может быть как положительным (характеристика увеличивается), так и отрицательным (характеристика уменьшается).

**DexAdjust** — то же для ловкости.

**ConAdjust** — для телосложения.

**IntAdjust** — для интеллекта.

**WisAdjust** — для мудрости.

**ChaAdjust** — для харизмы.

**Favored** — Favorite Class для этой расы. Указывайте ID класса из *classes.2DA*. Если поставить четыре звездочки, то класс может быть любым.

**FeatsTable** — таблица, определяющая, какие фиты имеет эта раса. Указывайте имя файла из 2DA.bif.

**Biography** — биография. Впечатывайте ID текста из *dialog.tlk*.

**PlayerRace** — может ли игрок выбрать расу при создании своего виртуального воплощения. 1 — да, 0 — нет.

**Constant** — константа.

**ToolsetDefaultClass** — класс, который выберет игра для расы, если нажать на кнопку **Recommended**.

Таблицы, определяющие, какие фиты автоматически имеет раса, лежат в файлах *race\_feat\*.2DA*. Устройство файлов чрезвычайно простое. Первая колонка — ID — цифровое значение. Вторая колонка — **Label** — имя фита внутриигровое. Третья колонка — **FeatIndex** — индекс фита из файла *feat.2DA*.

Ну и наконец, давайте разберемся с файлом *exptable.2DA*. Этот файл описывает количество уровней, набираемых персонажем, и количество экспы, необходимое для очередного level up.

Первый столбец, как обычно, это ID уровня.

**Level** — номер уровня.

**XP** — количество экспы, необходимое для

получения данного уровня.

Этот файл также важен. Наверное, вас не устроит, что в создаваемой вами RPG только 20 уровней, как в оригинальной игре NWN, или наоборот — это покажется слишком большим числом. Можете по-своему изменить значение экспы, необходимое для достижения соответствующего уровня.

## КЛИКНИ ЗОМБИ ПО ИКОНКЕ

Давайте загрузим программу **Resource Hacker** (вы не поверите, но и ее можно взять с компактa "Мании") или, если у вас есть, **Restorator**. В меню **File\Open** выбираем *nwmain.exe*. Справа в **Tree** выбираем **Cursors** и видим, что появились курсоры, используемые в NWN. Их, конечно, можно заменить на свои. То же самое можно сотворить и со стандартными иконками. В настоящей РПГ учитываются и такие мелочи, как курсоры и иконки, потому активируем **Adobe Photoshop** и перерисовываем все и вся. Эксперименты с **Resource Hacker** можно продолжить, загрузив в него файлы *nwnconfig.exe* (конфигуратор игры) и *nwntoolset.exe* (редактор **Aurora NWN Toolset**). Вы сможете, например, перевести эти две программы на русский язык, а также заменить и курсоры, и картинки, и иконки.



Мы укрылись в маленькой чаше на холме. Утро. Солнце показалось над горизонтом. Туман потихоньку рассеивается, обнажая ранее скрытые за белой пеленой пейзажи. Становится видно раскинувшееся внизу поле. Дует ветер. Трава колыхается, словно волны на море. И вот из-за гряды появляются стройные ряды врага. Придется воспользоваться электронным биноклем. Первыми топают роботы. Позади следуют орки. И лишь в самом конце идут эльфы, меткие стрелки. Недаром их вооружили бластерами G228. Мне бы их уверенность. Кажется, что они всматриваются вдаль, пытаясь увидеть противника. Невдалеке от всех находится маг со своим зверинцем. Каких только нет с ним демонов — всех мастей. Хорошо, что меня нет рядом с ним. От этого бесъего отродья у меня мурашки по коже. Но они под контролем и будут драться на нашей стороне — это успокаивает. Не знаю, выживем ли мы в этой битве. Хорошо, что на мне адамантиновая броня, а на поясе висит новая модель светового меча. Страшно. Долой траурные мысли! Не из такой сечи выходили живыми. ■



# ВОЕННОЕ РЕМЕСЛО 2

## СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЕВ И КАМПАНИЙ

АНДРЕЙ ЖЕЛТЯК NAMELESS@IGROMANIA.RU

КАРТОГРАФИЯ WARCRAFT III

Здравия желаю, товарищи стратеги! В прошлом номере "Мании" вы ознакомились со статьей о создании мультиплеерных карт для Warcraft III. И наверняка у вас возникал резонный вопрос — зачем нужны самопальные melee-карты, когда в комплекте игры их и так навалом? В этой статье вы сможете узнать, как создавать сюжетные варкрафтовские карты и связывать их в единые кампании. А учитывая то, что никаких дополнительных сюжетных сценариев в комплекте с игрой нет, у вас есть шанс представить всему миру свой вариант продолжения сюжета. Раньше, чем это успеют сделать разработчики. Итак, давайте рассмотрим основы создания сюжетных карт.

### НОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

В Warcraft III, в отличие от StarCraft, нельзя указать при выборе карты, будет ли она запущена как мультиплеерная (melee) или как сценарий — игра самостоятельно определяет тип карты. И чтобы игра признала в ваших новых творениях не мультиплеерные карты, а сценарии, нужно особым образом изменить некоторые их свойства.

После того как вы постройте основу будущей карты (ландшафт, базы игроков), зайдите в меню Scenario/Player Properties. В открывшемся окне вы сможете задать все свойства отрядов, присутствующих на карте. На первой представшей вашему взору закладке — Players — вы зададите, какие отряды вообще присутствуют на карте (просто установите галочку напротив), их названия и расы, а также кто этими отрядами управляет — компьютер или игрок. На закладке Ally Priorities задаются союзники игрока. Следом идет закладка Forces, на которой вы определяете, кто против кого воюет. Первым делом необходимо установить галочку на параметр Use Custom Forces и Fixed Player Settings. В списке ниже все силы, участвующие в битве, объединены в одном формировании. Разумеется, отряды одного формирования сражаются друг с другом не будут, поэтому создайте как минимум еще одну "силу" (кнопка Add Force) и распределите по ним враждующие отряды.

На следующих трех закладках — Techtree, Abilities и Upgrades — вы можете установить, какие способности и апгрейды уже изучены у какого-либо игрока, а также какие юниты и здания доступны ему для постройки. Не будем на них задерживаться.

Также в окне Map Properties (вызывается, напомним, в меню Scenario/Map Description)

РЕДАКТОР:

WarCraft III World Editor

ГДЕ ВЗЯТЬ:

Устанавливается вместе с игрой

ВОЗМОЖНОСТИ:

После этой статьи — ограничены лишь вашей фантазией.

СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:

Ниже средней. С тонкостями — чуть выше

ДОКУМЕНТАЦИЯ:

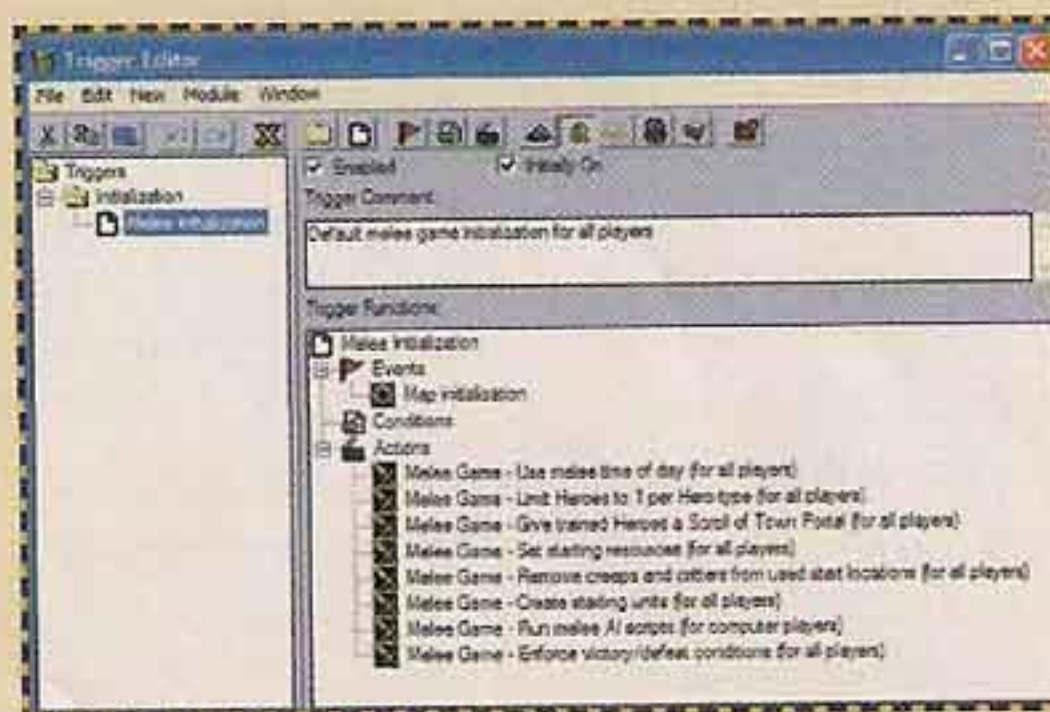
В комплекте.

на закладке Description обязательно включите параметр Hide minimap in preview screens и отключите Masked areas is partially visible.

### ТРИГГЕРЫ

После того как сама карта будет полностью завершена, понадобится создать триггеры, определяющие условия победы и поражения, контролирующие AI и прочее. Стоит сказать, что здешние скрипты и триггеры больше напоминают упрощенный язык программирования. При желании вы сможете даже создавать игры другого типа на варкрафтовском движке. Конечно, гонки или файтинг создать вряд ли получится, но простенькую ролевку или аркаду сделать можно. Примером тому служит карта The Death Sheep, которая идет в комплекте с редактором. Мы же пока обойдемся лишь основными возможностями триггеров.

Откройте редактор триггеров — клавиша F4. В появившемся окне вашему взору предстанет примерно следующая картина:



В левой части окна расположился список, в котором будут отображены все созданные триггеры. Справа снизу помещается список событий, условий и выполняемых каким-либо конкретным триггером действий. Оставшееся пространство занимает окно, в котором вы можете написать комментарии к триггеру.

С самого начала здесь присутствует лишь триггер, задающий условия игры для melee-карт. Рассмотрим на его примере, каким образом эти триггеры устроены. Итак, триггер активизируется, когда в игре происходит какое-либо событие (event), и события эти задаются в разделе Events. В рассматриваемом триггере таким событием является Map Initialization — запуск карты. В следующем

разделе — Conditions — задаются дополнительные условия выполнения триггера. Например, помимо инициализации карты в качестве активатора можно указать, что триггер будет выполняться, только если сложность игры установлена на Difficult. В разделе Actions задаются действия, которые произведет триггер. Порядок действий можно менять простым перетаскиванием, но, например, в рассматриваемом триггере в этом нет никакого смысла, так все действия выполняются одновременно и действуют на протяжении всей игры. Немного освоившись со структурой триггеров, приступим к созданию основных.

### ПРАВИЛА ИГРЫ

Для начала удалите триггер Melee Initialization — он нам не понадобится. Новый триггер будет инициализировать карту на "сценарный" лад.

Щелкните правой кнопкой мыши по каталогу Triggers в списке триггеров и в контекстном меню выберите пункт New Category (там все равно ничего больше выбрать нельзя). Название новой директории ни на что не влияет, но лучше уж назвать ее так, чтобы было понятно, какого рода триггеры там будут находиться. Для создаваемой директории задайте имя, скажем, Initialization. Затем щелкните по созданной папке и выберите пункт New Trigger. Ему, разумеется, тоже желательно давать имя, характеризующее его назначение.

Приступим к заданию событий и действий триггера. Щелкнув по разделу Events правой кнопкой мыши, выберите в меню пункт New Event. По умолчанию будет установлено событие Map Initialization — оно нам сейчас и нужно. дополнительных условий (Conditions) в этом триггере задавать не нужно. Затем установим действия триггера. Неплохо было бы сделать так, чтобы компьютерный оппонент проявлял какие-нибудь признаки интеллекта. Щелкните правой кнопкой мыши по одному из разделов триггера и выберите пункт New Action. В списке выбора действий выберите AI — Start Campaign AI Script. После этого в поле под списком нужно установить дополнительные параметры скрипта. Щелкните по строке Player 1 (Red) и в появившемся окне, выбрав пункт Preset, установите, интеллект какого именно игрока будет запущен. Затем



нужно выбрать подходящий для игрока скрипт AI. Щелкните по строке **map.ai** и в новом окне впишите в поле **Value** имя AI-скрипта, соответствующее расе игрока. Имена могут быть такими: **orc.ai** для орков, **elf.ai** для ночных эльфов, **human.ai** для людей и **undead.ai** для мертвяков. Установив все параметры, щелкаем ОК — первое действие триггера готово.

Если вы планируете создавать скриптовые сценки на карте, то необходимо также установить небо (действие **Environment — Set Sky**), иначе в кадре можно будет увидеть лишь черную бездну. Также можно установить туман (**Environment — Set Fog**), ограничивающий поле зрения, чтобы камера не экспонировала дальние участки карты, попадающие в кадр. Помимо этого, по запуску карты можно назначить, например, стартовое время суток и скорость его течения (**Game — Set Time Of Day** и **Game — Set Time Of Day Speed**). Необходимо назначить описание задания, которое должен выполнить игрок для завершения уровня (**Quest — Create Quest**). В настройках всех перечисленных действий достаточно легко разобраться, поэтому предлагаю вам сделать это самостоятельно.

Еще по инициализации карты необходимо установить, какой уровень запустится после того, как вы одержите победу на текущем. Это делается с помощью действия **Game — Set Next Level** — понадобится просто указать путь к карте (например, **Maps\NextLevel.w3m**).

После инициализации карты зададим условия победы. Для первого раза достаточно будет стандартных условий — победа засчитывается, если уничтожены все здания противника. Для этого создайте новый триггер (желательно в новой категории). В качестве активатора установите событие **Unit — Player-Owned Unit Event**. Строка настроек события должна иметь примерно такой вид: **A unit owned by [отряд противника] [dies]**. Затем установите дополнительное условие триггера — **Integer Comparison**. В поле настроек щелкните по строке **Number of units...** и в новом окне в списке **Function** выберите параметр **Player — Count Structures**. В поле настроек измените строку **Player1 (Red)** так, чтобы в ней был указан отряд противника. Также, изменяя строку **Exclude**, вы можете установить, будут ли учитываться недостроенные здания. Закончив с этими параметрами, щелкните ОК и в предыдущем окне (где вы выбирали дополнительное условие) проверьте, чтобы строки **Equal to** и **0** оставались без изменений. Наконец, установите действие (Action) триггера — **Game — Victory**. В его настройках нужно лишь изменить строку **Player 1 (Red)** на отряд, управляемый игроком.

Если условие поражения в вашем сценарии — потеря всех зданий игроком, вы можете создать второй такой же триггер. Нужно лишь поменять местами игрока и противника и, конечно, действие **Game — Victory** сменить на **Game — Defeat**.

## ДИАЛОГИ

Если уж мы назвали наш уровень "сценарием", то в нем должен быть сюжет. А как иначе донести сюжет до играющего, если не диалогами? Вот только создавать диалоги, да и

вообще скриптовые сценки, мы пока не научились. Поэтому сейчас самое время рассмотреть их создание.

Диалоги и сценки обычно состоят из двух компонентов. Это сами диалоги (то есть различные текстовые и звуковые сообщения, произносимые юнитами) и перемещения камеры. Следует создавать отдельный триггер для камеры и отдельный — для разговоров, так как, если юнит произносит какую-либо фразу, то игра ждет ее окончания и лишь затем приступает к выполнению следующего действия. Прежде чем создавать какие-либо скрипты, определитесь, где будет происходить диалог и какие юниты примут в нем участие, и лишь затем начинайте создавать триггеры.

Сперва разберемся с управлением камерой. Изменение положения камеры в игре осуществляется специальными маркерами, которые создаются с помощью палитры **Camera Palette**, находящейся в окне **Tool Palette**. Камера как бы переключается между этими маркерами, принимая указанное ими положение. Если вы хотите, чтобы камера не просто принимала то одну позицию, то другую, а перемещалась по сложной траектории, вам нужно создать несколько маркеров, которые будут своеобразными вэй-пойнтами для камеры. Чтобы создать маркер камеры, нужно просто щелкнуть по кнопке **Create Camera**. Выделив созданный объект и дважды щелкнув по нему, вы, как и в случаях с другими объектами редактора, попадете в окно свойств. Нет смысла рассматривать в журнале, за что отвечает каждый параметр — здесь все элементарно. Единственное — установите галочку на параметр **Preview Values in Main Window**. Таким образом камера обзора в главном окне примет положение выбранного маркера, и вы будете смотреть на карту с позиции, заданной маркером. Создайте несколько маркеров так, чтобы, например, камера переключалась или поворачивалась то к одному участнику диалога, то к другому. Маркеры можно переименовывать — для этого в окне инструментов нужно щелкнуть правой кнопкой мыши по нужному маркеру и выбрать пункт **Rename Camera**. Сделайте несколько маркеров, а затем вернитесь в окно редактирования триггеров.

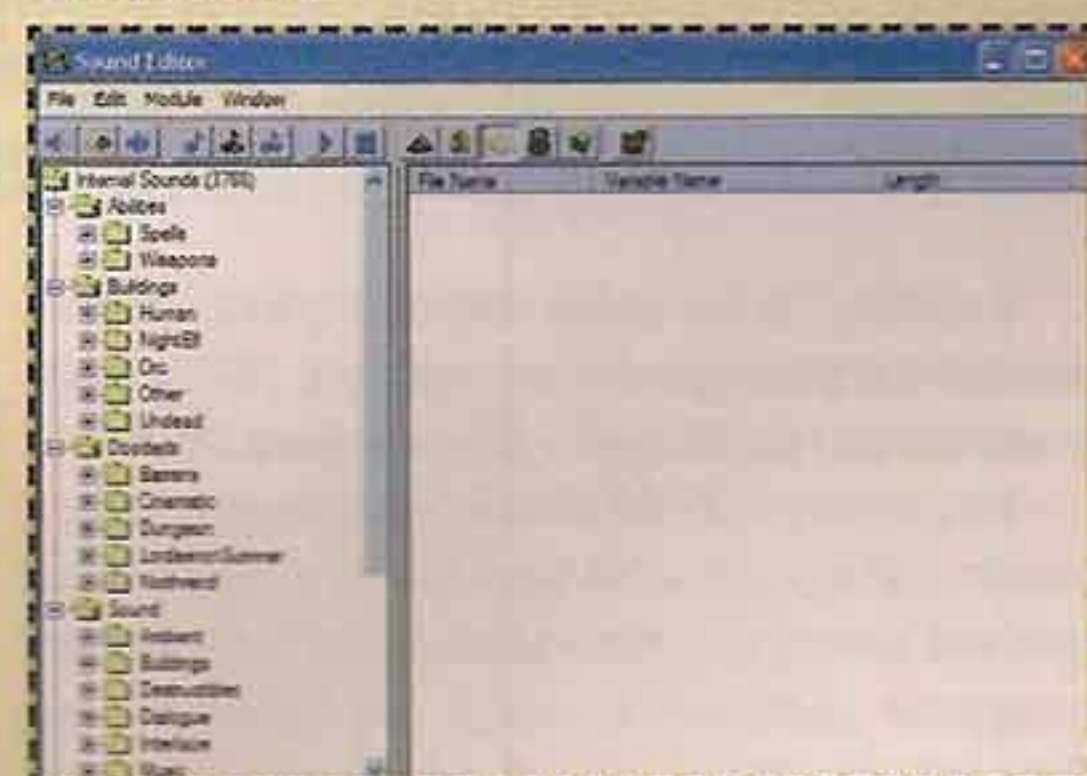
Создайте новую директорию для триггеров, а затем и первый триггер — назовите его **Camera**. Чтобы сделать нормальную скриптовую сценку, недостаточно просто движений камеры. Нужно убрать различные посторонние звуки и перевести игру в соответствующий режим. Громкость звуков можно изменить с помощью действия **Sound — Set Volume Channel**. В настройках действия выберите канал **User Interface Sounds** и установите его громкость на 0. Чтобы перевести игру в режим **Cinematic Mode**, создайте действие **Cinematic — Cinematic Mode** — режим должен быть включен (On) для всех игроков (**All Players**). Затем создайте действие **Cinematic — Letterbox Mode On** — оно нужно, чтобы спрятать интерфейс игры и показать поля, на которых отображается портрет говорящего юнита и текст, который он произносит. Это действие тоже можно назначить для **All Players**. Также в свойствах действия можно указать промежуток

времени, за который поля скроют интерфейс. После всех этих приготовлений можно приступить к работе непосредственно с камерой.

Перемещение камеры между маркерами осуществляется действием **Camera — Apply Camera Object (Timed)**. В его свойствах щелкните по строке **Camera Object**, в появившемся окне выберите пункт **Variables** и имя той камеры, с которой вы хотите начать движение. Затем выберите отряд, камера которого будет менять свою позицию (в нашем случае это отряд игрока), а также укажите временной промежуток в секундах, за который камера преодолеет расстояние между своей исходной позицией и маркером. Вам нужно создать несколько подобных действий, последовательно переключающих камеры между маркерами. При этом имейте в виду, что игра не дожидается, пока камера преодолеет путь между соседними маркерами, и сразу начинает перемещать камеру к следующей точке. Получается, что камера летит от первого маркера сразу к последнему. Чтобы этого избежать, используйте действие **Wait**. Просто вставляйте его между действиями, перемещающими камеру. При этом установленное время ожидания должно быть равным тому времени, за которое камера проходит очередной отрезок траектории между маркерами. Если при создании действий вы поставили их в неправильном порядке, вы можете все исправить простым перетаскиванием.

Задав движения камеры, нужно завершить скриптовую сценку. Завершение заключается в установке громкости **User Interface Channel** на прежнюю величину, отключении **Cinematic Mode** и возвращении игровой камеры на ее обычную позицию (действие **Camera — Reset Game Camera**). На этом работу с камерой можно считать завершенной.

Теперь займемся звуками. Прежде чем создавать действия триггера, нужно выбрать фразы, которые будут произносить юниты. Нажмите клавишу **F5** — откроется окно редактора звуков.



В левой части окна находится структурированный список практически всех звуков, производимых юнитами, включая все сюжетные диалоги. Справа — список тех звуков, которые вы будете использовать в диалогах и сценках на своей карте — он пока пустой. Разумеется, никто не заставляет вас использовать лишь те записи, что есть в игре. Вы можете импортировать свои собственные фразы и музыкальные файлы, используя комбинации, соответственно, **Ctrl+I** и **Ctrl+P**. Файлы могут быть как в формате **\*.wav**, так и в **\*.mp3**.

Допустим, вы определились, какие звуки



будут использованы, и уже импортировали их. Выделите один из файлов, который предстоит использовать на карте, и нажмите клавиши **Ctrl+U** — выбранный звук появится в списке справа. Таким образом вы создали переменную, обозначающую звуковой файл, которую сможете указывать в триггерах. Повторите эту процедуру со всеми звуками, которые будете использовать в диалогах. При создании переменной ей присваивается имя файла, который она обозначает. Но возможно, это имя будет не очень удобно использовать при создании триггеров (например, оно слишком длинное и к тому же похоже на имя какого-то иного файла). Чтобы изменить название переменной, нужно дважды щелкнуть по ней и в открывшемся окне указать желаемое имя. В нем также можно изменить некоторые свойства воспроизведения, но ничего критичного среди них нет.

Обращайте внимание на длительность звуков — она указана в том же списке переменных. Время, в течение которого камера будет показывать скриптовую сценку, должно совпадать с общей длительностью звуков создаваемого диалога. В противном случае скриптовая сценка закончится раньше, чем будут произнесены все фразы, или, наоборот, будет продолжаться, когда все слова уже давно были сказаны.

Указав переменные для всех звуков, вернитесь в окно редактирования триггеров. В той же директории, где расположен триггер, управляющий камерой, создайте триггер с

именем, скажем, **Talk**. В триггере создайте действие **Cinematic — Transmission From Unit**. В его многочисленных свойствах надо установить следующее: в строке **All Players** укажите отряд игрока (того, которому предназначено сообщение). В строке **Unit** укажите персонаж, который будет говорить. Для этого в открывшемся окне щелкните по кнопке **Select a Unit** и выберите нужный юнит прямо на карте. В строке **Name** впишите имя персонажа, которое будет отображаться рядом с портретом во время его разговоров. Затем щелкните по строке **No Sound** и в пункте **Variable** укажите переменную того файла, который вы хотите воспроизвести. В строке **Message** надо вписать отображаемый текст сообщения. Желательно, чтобы он повторял слова, которые произносятся в звуковом сообщении. Как уже говорилось выше, игра будет дожидаться, когда закончится звуковое сообщение, и лишь затем приступает к выполнению следующего действия. Если по какой-то причине вы решили обойтись без звукозаписи, то следующими тремя строчками нужно указать **Add ## seconds and Wait**, где **##** — время в секундах, в течение которого будет отображаться текст. Повторяйте описанные выше действия для каждой фразы диалога. Чтобы синхронизировать триггеры речи и движений камеры, используйте действие **Wait**, вставляя его, например, между перемещениями камеры.

Осталось указать события, которые активируют скриптовую сценку. На моей карте,



▲ Готовая скриптовая сценка в действии.

например, сценка запускалась по инициализации карты с задержкой в две секунды. Для этого был создан отдельный скрипт, в котором запуск триггеров диалога осуществлялся действиями **Trigger — Run**. Вообще различных способов запуска диалога десятки, поэтому вам, вероятно, придется решить эту задачу самостоятельно.

Полученных знаний вам хватит, чтобы изучить все тонкости создания сценариев и их триггеров самостоятельно. И, не устану повторять, лучшие ваши творения будут навсегда выбиты печатной матрицей на пластиковых боках **нашего компакта**. Присылайте свои работы по адресу [gamezone@igromania.ru](mailto:gamezone@igromania.ru). К карте или сценарию обязательно нужно приложить текстовый файл с описанием. ■

# ВСЕ О РЕДАКТОРЕ NEVERWINTER NIGHTS НОКТЮРН ВЛЮБЛЕННОГО ЗОМБИ

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ DROW@RAMBLER.RU

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Зомби, яростные валькирии, мертвяки, восставшие из могил. Все они уничтожены. Игра — пройдена. Но!

Редактор NWN очень гибок и позволяет создавать собственные модули, ничем не хуже "фирменных". Причем модули можно делать не только по **Forgotten Realms**. В Интернете уже есть тайлсеты по сеттингам **Planescape** и **Dark Sun**. Так почему бы не воплотить в игре виртуальный мир своей мечты? И если вы вдруг решите воссоздать весь **Baldur's Gate**, то это вполне реальная задача.

## ИНТЕРФЕЙС

Редактор сделан на движке игры. Все расчеты производятся в реальном времени. При изменении вы сразу увидите результаты, никакой предварительной компиляции не потребуется. Если в редакторе нужно будет обновить изображение, просто нажмите **F5**.

РЕДАКТОР:

Aurora NeverWinter Nights Toolset

ГДЕ ВЗЯТЬ:

Устанавливается вместе с игрой

ВОЗМОЖНОСТИ:

100% игровых

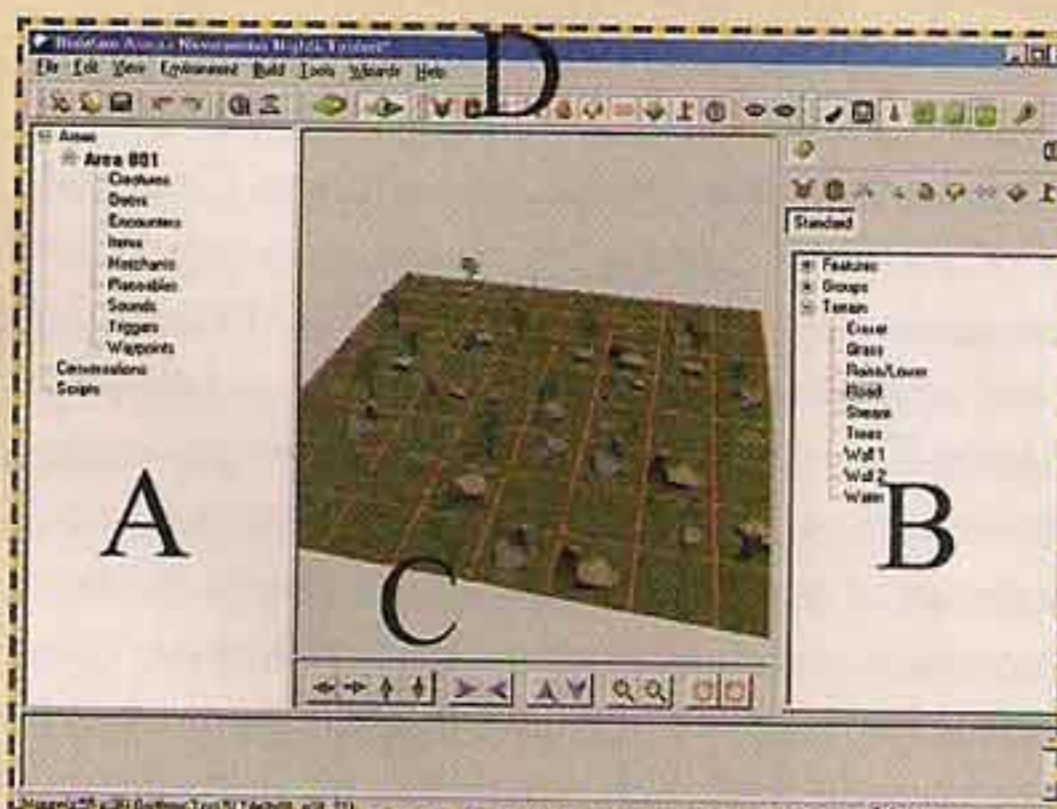
СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:

Выше средней

ДОКУМЕНТАЦИЯ:

Отсутствует

Запустив редактор, рассмотрим его интерфейс.

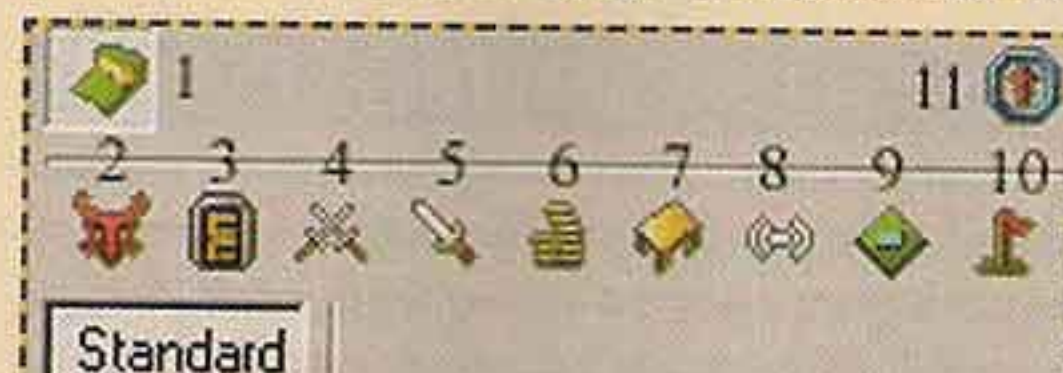


A — здесь указано все, что уже помещено в модуль. Очень удобно, когда надо редактировать большое количество элементов.

B — все, что вообще может быть установлено в вашем модуле.

C — окно обзора, где и происходит само редактирование.

D — командная панель. Здесь можно настроить, какие объекты будут отображаться на





рабочем экране.

1. **Paint terrain** — к этой палитре относятся те элементы, которые могут быть установлены только в этой области.
2. **Paint creatures** — существа, которые используются в игре.
3. **Paint doors** — двери. Используются как в самих областях, так и для создания переходов между ними.
4. **Paint encounters** — создание засад и случайных встреч с монстрами.
5. **Paint items** — вещи, которые можно разбросать по карте.
6. **Paint merchants** — установка торговцев.
7. **Paint placeable objects** — объекты, которые можно ставить в любой области. Здесь практически все, начиная трупами и заканчивая золотыми тронами.
8. **Paint sounds** — различные звуки, которые можно вставить в область.
9. **Paint triggers** — триггеры. Используются для создания ловушек и переходов между областями.
10. **Paint waypoints** — вэй-пойнты служат для различных целей, в дальнейшем о них будет рассказано более подробно.
11. **Paint start location** — стартовая позиция игрока.

Камерой можно управлять тремя разными способами. Первый — и самый неудобный — при помощи кнопок, находящихся внизу экрана, где происходит редактирование. Второй, тоже не отличающийся удобством, — при помощи мышки. И третий способ, который является самым практичным, — при помощи цифровой панели на клавиатуре.

## РЕДАКТИРОВАНИЕ

Несколько общих пояснений.

**Модуль** — это мир, в котором происходит действие. Модуль состоит из областей.

**Область** — это тип местности, который вы можете использовать при построении модуля.

**Теги** — имена, используемые внутри редактора и при игре не отображающиеся, нужны для связи между собой разных объектов. Например, есть дверь, которую надо заставить открываться только одним ключом. Именно для этого и существует тег, чтобы программа знала, что именно этот ключ подойдет, а другой нет.

Освоив управление, переходим непосредственно к редактированию. При запуске редактора появится **Module Wizard**, который попросит указать имя модуля — пусть это будет **TestModul**. Имя будет отображено в самой игре при выборе модуля. Далее идет создание областей, из которых состоит модуль. Нужно указать имя области, которое будет отображаться во время загрузки в игре. Внизу предложен список тайлсетов.

**Tileset** — это типовая местность, используемая в игре. Выбираем, например, **Castle interior**. Затем надо указать размер области — его максимальное значение может равняться 32/32. Но нам такой большой замок не нужен, поэтому выберем 8/8. В дальнейшем вы сможете изменить размер области (меню **Edit\Resize Area**), но учтите, что при уменьшении территории могут быть потеряны некоторые объекты.

Чтобы добавить комнаты в наш замок, выбираем палитру **terrain**. В ней находятся готовые комнаты. Обставьте область на свой вкус, но ни в коем случае не забудьте про дверной проем и выход из замка. Если помещение не может быть установлено, то рамка будет красного цвета. Для вращения объектов на 90 градусов нажимайте **правую кнопку мыши**.

Сейчас займемся общими свойствами области. Заходим в меню **Edit\Area Properties**. На закладке **Basic** можно изменить имя области. **Audio** — отвечает за звуки и музыку. **Events** — здесь находятся слоты для скриптов. **Advanced** — закладка отвечает за следующие параметры: имя тега, можно ли отдыхать в этой области, тип земли, экран загрузки. **Visual** — основные виды освещения и погодные условия. Если вы установите **Exterior snow**, то наряду с изменением цвета освещения пойдет снег. Вот вам и "Ночи без зимы". А если имеющиеся варианты вас не устраивают, то нажимайте на **Customize Environment** и создавайте свою собственную неповторимую комбинацию условий.

Если надо изменить цвет освещения не в целой области, а в определенном квадрате, тогда включите функцию **Select terrain** на панели команд и выделите нужный квадрат области. Затем нажмите **правую кнопку мыши** и в контекстном меню выберите пункт **Properties**.

Как менять свою стартовую позицию? По умолчанию она ставится в первой созданной области, но это не всегда удобно. Чтобы изменить стартовую позицию, нажимаем на **Start location** и выбираем место, где должен появиться игрок. Если нужно повернуть игрока, используем кнопки на рабочем экране.

Так, теперь займемся дверями. В дверной проем поставьте дверь. Для этого выбираем палитру **Doors** и вставляем любую из категории **Universal**. При наведении на дверной проем изображение должно перестать вращаться и встать на место. После установки выделите дверь и нажмите **правую кнопку мыши**. Из контекстного меню выберите **Properties**. Мы находимся в окне редактирования. На вкладке **Basic** находятся основные параметры двери — имя двери, тег, hit points и другие. На закладке **Lock** расположены параметры, позволяющие запереть дверь и установить, как именно дверь будет заперта. Рассмотрим их подробнее.

Установив галочку на **locked**, мы закрываем дверь, при этом становятся доступны новые свойства. Можно указать уровень навыка героя, при котором дверь сможет быть взломана. Можно указать тег ключа и сделать так, чтобы ключ был многократно использован или исчез после первого применения.

Перейдем к закладке **Trap**. Она отвечает за наличие ловушки в двери. Одни и те же ловушки различаются лишь наносимым уроном и требуемым уровнем навыка, чтобы эту ловушку найти и обезвредить. Вот уровень ловушек, начиная с самого низкого: **Weak, Average, Strong, Deadly**. Здесь можно указать, одноразовая ловушка или нет, можно ли ее обнаружить, а также некоторые другие параметры, значение которых ясно из их названий.

Остальные закладки являются основными для всех объектов.

**Description** — показывает текст в игре при изучении объекта.

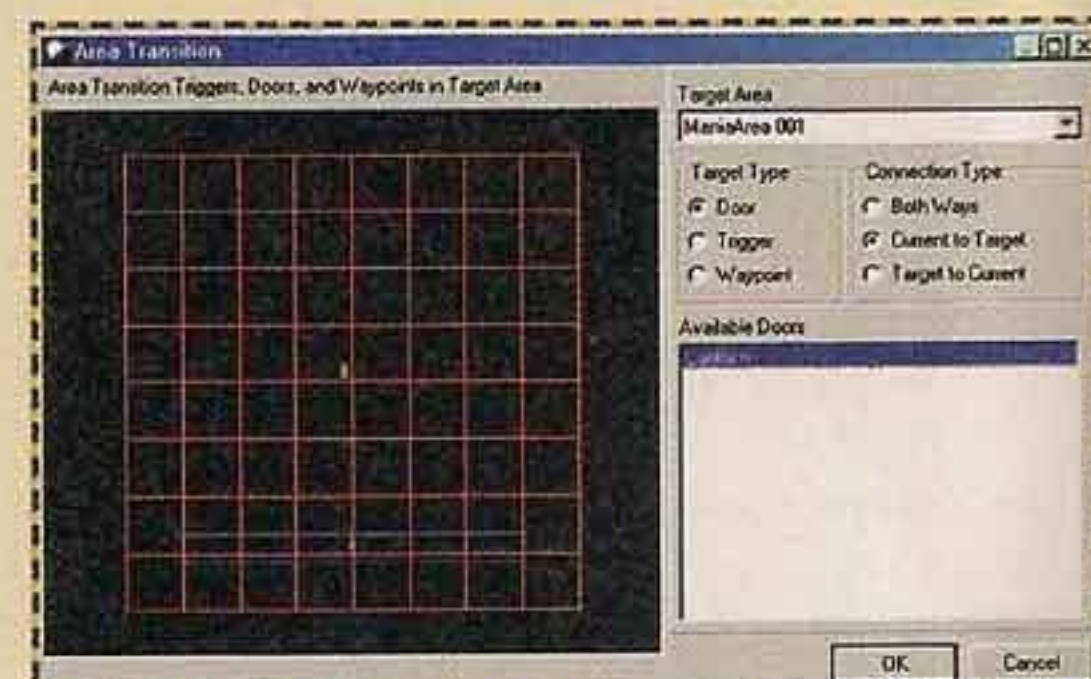
**Comments** — объяснение, для чего нужен данный объект. К сожалению, данная опция присутствует очень редко.

**Advanced** — картинка двери и значение, будет она изначально распахнута или нет. Для разных объектов здесь находятся свои особые свойства, поэтому мы не раз вернемся к этой закладке.

**Scripts** — именно в эти слоты вставляются скрипты, а за что каждый слот отвечает, мы поговорим в следующей статье, которая целиком будет посвящена скриптам.

**Area transition** — существует для связки разных областей.

Мир, который вы создаете, не будет ограничиваться одним лишь замком, поэтому нужно связать крепость с прилегающими территориями. Для этого создадим новую область. Чтобы это сделать, на левой панели выделяем **Areas** и нажимаем **правую кнопку мыши**. В контекстном меню выбираем пункт **new**. Таким же образом, как и в начале, создаем новую область — пусть это будет **City exterior**. Размеры устанавливаем 8/8. Ставим любое понравившееся здание, которое будет изображать замок, и в дверной проем устанавливаем дверь. Заходим в меню двери и на закладке **Basic** меняем имя тега на **CastleIn**. Возвращаемся обратно в замок и меняем имя тега у двери на выходе со стоящего по умолчанию на **CastleOut**. Теперь выбираем закладку **Area transition**. Нажимаем на **Setup area transition** и выбираем в **Target area** вторую созданную область.



▲ А вот и наш переход.

Ставим маркер в пункте **Target type** на **Doors**. Появятся теги всех дверей, находящихся во второй области. Так как дверь у нас установлена всего одна, то выбираем **CastleIn**. На вкладке **Area transition** в пункте **Loading screen** можно указать, какая именно картинка будет появляться при загрузке этой области. Советую при написании имен тегов вести хоть какую-нибудь классификацию, иначе скоро запутаетесь, и нужный объект будет трудно найти. То же самое повторяем с другой областью. Загружайте модуль и проверяйте.

## ТРИГГЕРЫ

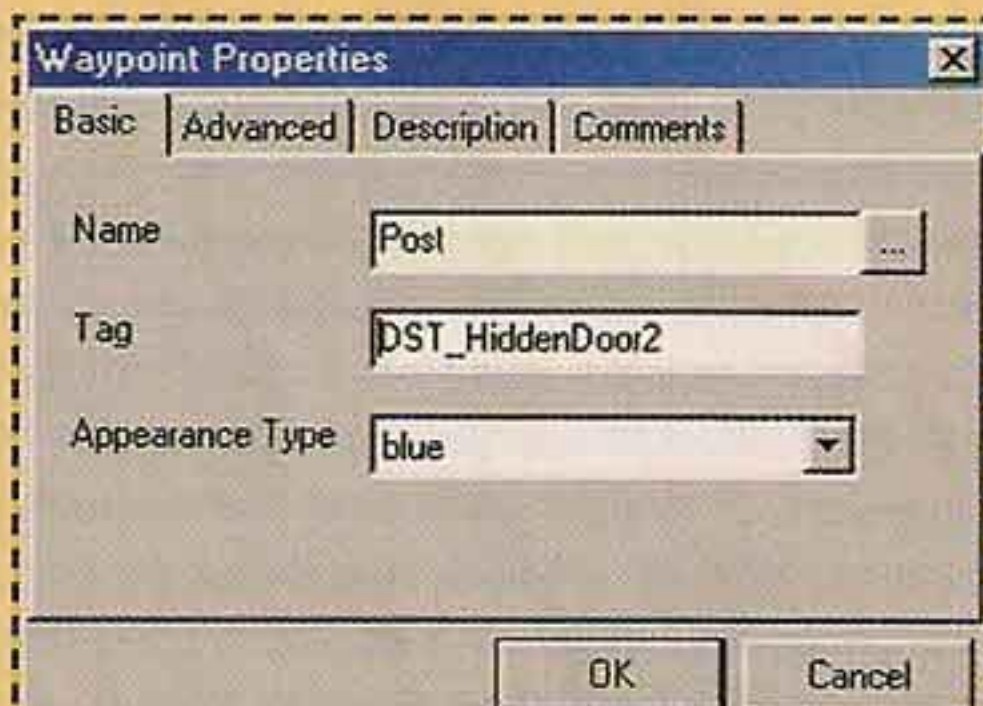
Так как не во всех областях есть двери, то встает вопрос — как быть? Проблему решают триггеры. Создадим новую область — лес. Переходим на палитру триггеров и выбираем **Area transition**. Чертим длинный прямоугольник — так, чтобы перегородить весь выход из леса — и меняем начальное название тега на



## УСТАНОВКА ДОПОЛНЕНИЙ

Во время написания статьи в Сети появилось два дополнения к редактору, которые мы незамедлительно выкладываем на компакт.

1. Hidden Trap Door позволяет создавать потайные двери в полу. Чтобы новая функция появилась в игре, заходим в File\Import. Далее указываем папку, где лежит распакованный файл с расширением .erf. После установки выбираем палитру placeable objects и заходим в категорию custom. Выбираем пункт miscellaneous interior. Выбираем Hidden Trap Door Trigger, чтобы дверь была изначально невидимой. Заходим в его свойства. Параметр reflex save отвечает за радиус, в котором дверь будет замечена, а параметр will save отвечает за то, при каком уровне развития навыка stealth дверь будет обнаружена. Теперь установите waypoint в место, куда ведет дверь, и пропишите в теге DST\_ "имя тега двери". Обращаю особое внимание, что DST\_ писать нужно обязательно!



▲ Вот так должен выглядеть тег.

2. Hidden Wall Door идентичен предыдущему дополнению, но дверь устанавливается не в полу, а в стене. Для установки нужно скопировать файл с расширением .hak в папку Hak, которая находится в корневом каталоге игры. По умолчанию это C:\NeverwinterNights\NWN\hak. Заходим в меню Edit\Module properties на закладку Advanced. В пункте Hak File указываем нужный файл и нажимаем ok. Для установки файла с расширением .erf повторяем те же действия, как и в случае с Hidden Trap Door.

forest. Повторяем эту операцию в городе. Теперь выделяем триггер, который находится в лесу, и переходим в его свойства. На закладке Area transition нажимаем на Setup area transition. Здесь выбираем область, где нарисован второй триггер и, указав его, нажимаем на ok. Вовсе не обязательно связывать триггеры с другими триггерами, их можно связать и с дверями.

Существует еще одна разновидность триггеров — ловушки. Все они находятся в категории trap. Они, как и ловушки в дверях, легко поддаются настройке.

Последние триггеры, которые мы не рассмотрели, называются new generic. Они предназначены для всего, что не предусмотрено работой предыдущих триггеров. Действуют в зависимости от указанного скрипта и очень гибки в настройках. Эти триггеры мы подроб-

но рассмотрим во второй части статьи.

## ЗДРАВСТВУЙ, МОНСТР!

Палитра encounters служит для создания встреч с монстрами. Все виды встреч разделены на различные уровни сложности. Устанавливаются встречи так же, как и триггеры. Но встречу можно отредактировать. Для этого заходим в меню свойств. На первой закладке Basic можно поменять уровень сложности, указать, сколько существ может появиться и будут ли столкновения постоянными или встреча произойдет всего лишь один раз. Для последнего пункта нужно изменить значение spawn option с continues на single shot.

Вторая закладка, которая нас интересует, — Creature list. Здесь можно указать, какие именно существа появятся. Можно, например, смешать орков и драконов и посмотреть, что из этого получится. И последняя закладка — Advanced. Здесь можно установить время, когда произойдет респаун, и количество возрождений. Здесь же находится очень важная функция Player trigger only. Она отвечает за то, сработает триггер только от действия игрока или будет общим для всех.

Выделите триггер и вызовите контекстное меню. Выберите пункт Add spawn point. Должна появиться стрелка, указывающая на черный треугольник. Выделите его и перетащите на любое место.



▲ Вот из этой стрелки и появятся наши "друзья".

Теперь, когда герой наступит на триггер, монстры появятся не рядом с ним, а там, где стоит стрелка. Представим себе следующую картину. Идет одинокий путник по дороге, и вдруг рядом с ним из воздуха появляется толпа злобных монстров. Смотрится глупо. Гораздо правдоподобнее будет, если они выскочат из-за деревьев и нападут на игрока с разных сторон. Советую установить все триггеры в модуле и посмотреть их действие.

## ЧТО ЖЕ В СУМОЧКЕ МОЕЙ?

Рассмотрим способы редактирования инвентаря. Инвентарь может быть практически у каждого объекта, просто он не всегда бывает

включен. Но это мы быстро исправим. Выбираем объект из палитры placeable objects, пусть это будет золотой трон. Заходим в меню свойств. На вкладке Basic ставим галочку напротив useable и has inventory. При этом появились новые вкладки, Lock и Trap, которые отвечают за замки и ловушки. Также стала доступна кнопка inventory. Нажимаем ее. Открылось окно для редактирования инвентаря. Выбираем нужный предмет в правой части и перетаскиваем его влево. Если предмет нужно будет удалить, то точно так же перетаскиваем его в корзину, что находится в нижнем левом углу экрана.

## И ВОЛЫНКИ В ТОТ ЖЕ ЧАС...

Модулю не хватает звуков. Пора создать внешний шумовой фон. Для этого переходим на палитру sounds и из всего изобилия звуков выбираем наиболее подходящий для нашей местности. Установив его, мы видим, что вокруг маркера очерчен круг. Это радиус, в котором звук будет слышен. Если радиуса нет, то звук распространяется на всю область.



Теперь стоит зайти в его свойства. В них можно настроить время, когда будет слышен звук, и через какой промежуток времени звук будет повторяться. Маркер может быть установлен не только на земле, но и на объектах типа домов, деревьев.

Информации из этой статьи вам хватит для того, чтобы правильно построить уровень и избежать основных ошибок. В следующей статье мы будем разбирать, как правильно создавать диалоги, делать торговцев, пополнять журнал и многое другое. Мы будем создавать полноценный игровой мир.

Перед тем как начнете воплощать в редакторе свой модуль, почитайте статьи из цикла "Ролевая Библия", опубликованные в №3, №6, №8 "Игромании" за 2002 год, — узнаете много ценной информации по правильному созданию диалогов, персонажей и игровых вселенных в целом. На нашем диске, как обычно, вы найдете готовый пример к статье. Для того чтобы протестировать модуль, надо запустить игру, выбрать New, потом Other Modules и выбрать нужный модуль.

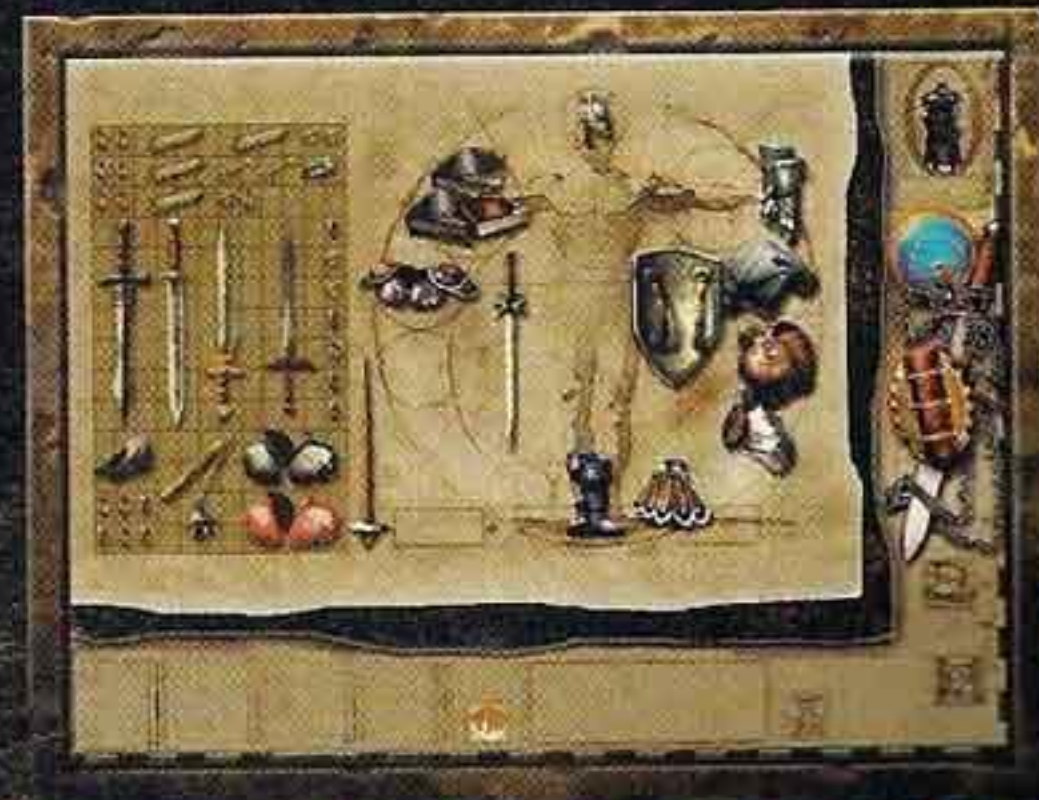
До скорого. ■



# Осада Авалона

В продаже с октября!

Эта эпическая ролевая сага открывает дверь в магический мир приключений, полный тайн и опасностей. На протяжении шести глав игры, объединенных единым сюжетом, тебе предстоит где силой, а где и хитростью одержать победу над могущественным врагом.



Осада Авалона (2 CD)





# ШКУРОБЕСПРЕДЕЛ

ИЛЬЯ ВИКТОРОВ ORANGE@IGROMANIA.RU

## СОЗДАНИЕ СКИНОВ ДЛЯ GTA3

Благодаря своей открытой архитектуре самая кровавая и неpolitкорректная игра года за короткое время успела обрасти тоннами всевозможных дополнений, от дополнительных машин до глобальных модификаций, изменяющих все и вся. Разумеется, такой лакомый кусочек не может пройти мимо нашей "Мастерской", и, начиная с этого номера, мы будем подробно рассматривать все аспекты художественного трансформирования этого шедевра. Начнем с самого простого — создания дополнительных шкур для игрока. Нам понадобятся следующие инструменты: сама игра (куда же без нее, родимой), редактор растровых изображений — Adobe Photoshop версии старше 5 или Corel Photo Paint, программа BriSkin (живет *на нашем компактe*), а также прямые руки, растущие откуда надо, и головной мозг с некоторым количеством извилин. Также рекомендуется запастись самыми разнообразными фотографиями человеческих особей, которых мы будем препарировать и по частям переносить в виртуальный мир Liberty City.

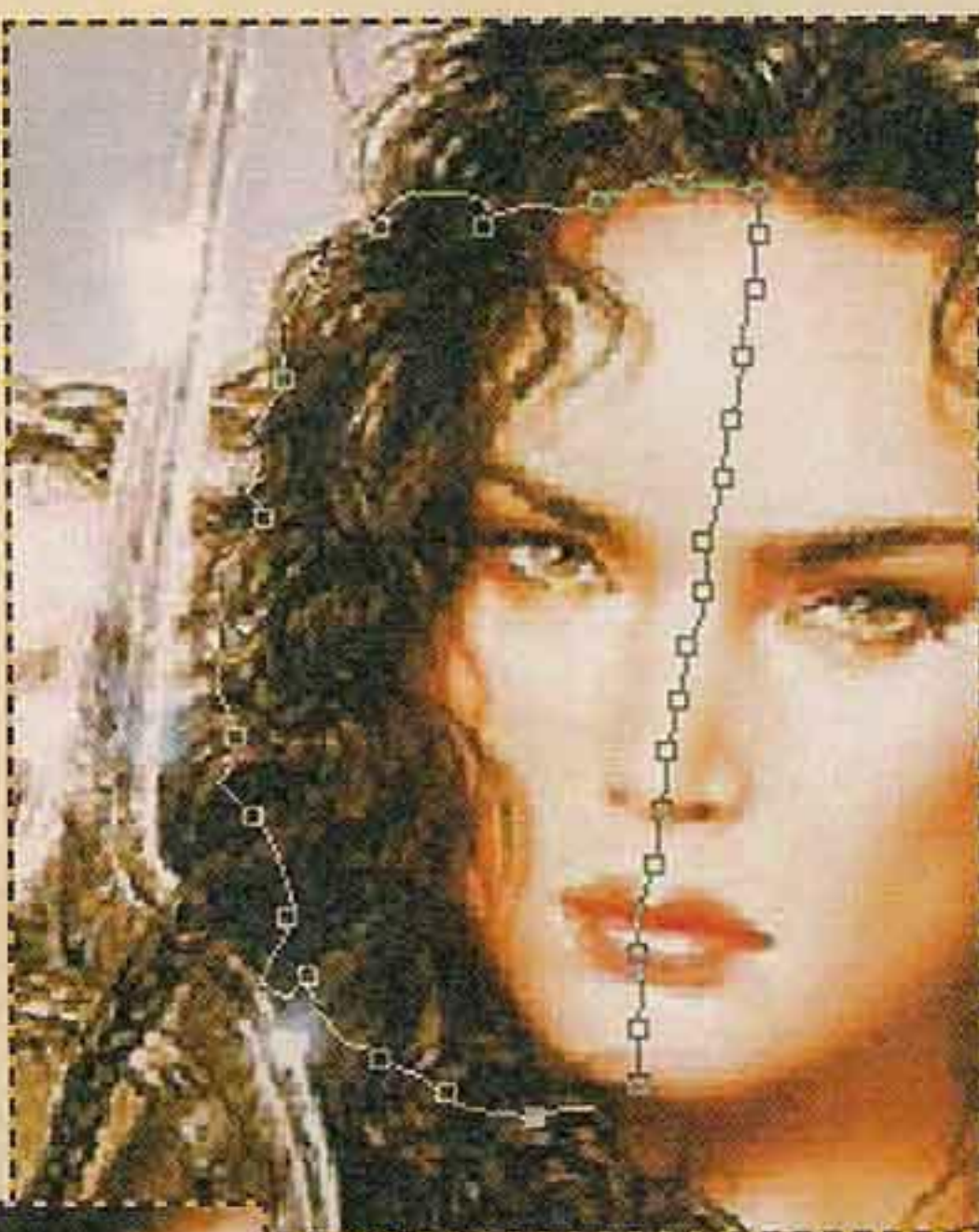
Сами шкурки вольготно расположились в директории *Gta3\Skins*, по умолчанию их там всего две — мужик без усов и мужик с усами, в их компанию определенно надо добавить прекрасную даму, чем мы сейчас и займемся...

Скин игрока представляет собой один файл формата *bmp*, условно разделенный на несколько зон, как то: лицо, руки, штаны, куртка и ботинки. Благодаря этому можно легко поменять игроку, скажем, штаны или обувь его в кирзовые сапоги со шпорами, оставив остальную одежду в девственной неприкосновенности.

Теперь обратимся к утилите BriSkin — сей продукт избавляет вас от необходимости возиться с масштабированием отдельных слоев в "Фотошопе" и переживать на тему того, что кроссовки у вашего героя почему-то оказываются на голове, а на заднем месте появляется улыбающаяся физиономия. Программка сама разделяет файл скина на зоны и позволяет отдельно загружать каждую часть тела пациента, при этом загруженный файл автоматически масштабируется.

Итак, приступим. Пачкой фотографий все запаслись? Начнем с лица, нам потребуется только левая его половинка, плюс часть головы с левым ухом и волосами.

Донором послужит Джулия Стрейн. Загружаем первое изображение в "Фотошоп", при помощи инструмента *Lasso* выделяем нужный участок (в данном случае — левая половина



▲ Выделяем необходимый участок лица.

головы) и сохраняем выделение в отдельный файл. Теперь вооружаемся инструментом *Clone Stamp*, равномерно заполняем оставшиеся от выделения пустоты и сохраняем получившийся файл под названием *face.bmp*. Переползаем в BriSkin, лезем в меню *Parts\Face* и загружаем то, что мы сейчас рисовали.

Теперь переходим к довольно сложной части — торсу. Здесь у нас также левая поло-



▲ Делаем мейкап — заполняем пустоты.



▲ Выделяем необходимый участок лица.

винка, плюс спина, плюс рукав и воротник. Дабы было понятно, представьте себе, что куртку разрезали пополам, отрезали рукав и аккуратно разложили. Для создания этой части тела рекомендуется взять качественную фотографию в фас или, например, готовую шкурку из другой игры, что мы и сделали, используя скин террориста из *Counter-Strike*... С помощью того же *Lasso Tool* выделяем необходимый участок (см. картинку).

Затем копируем выделение в файл, масштаб которого по вертикали в два раза больше самого выделения, а масштаб по горизонтали равен размеру выделенного фрагмента плюс примерно 16%, затем при помощи *Clone Stamp* аккуратно заполняем пустоты и кое-чего добавляем сзади. Сохраняем, загружаем в BriSkin, как *Jacket*. Вуаля! Остались, пожалуй, только ноги, с ними поступаем точно таким же способом (требуется текстура только одной ноги спереди и сзади), здесь никаких проблем возникнуть не должно. Вот и готов ваш первый скин, смело сохраняем его в папке *Gta3\Skins* и можем пользоваться.



▲ И вот что у нас получилось...

Выше был описан самый трудоемкий способ создания скина из нескольких фотографий, намного легче использовать фрагменты шкур из других игр, например, из *Counter-Strike* — модели террористов для GTA3 уже лежат в Сети на каждом углу.

Шкурку, созданную в процессе написания этой статьи, а также отдельные ее элементы вы можете взять с *нашего компакта*, равно как программу BriSkin и небольшую утилиту *SkinPacker*, предназначенную для упаковки скинов с последующей их удобной установкой. ■



# HOMEPLANET

Право на жизнь в открытом космосе!

Homeplanet - это боевой космический симулятор.

С самого начала игры - с момента поиска нового дома для своего клана, Вам предстоит бороздить бескрайние просторы космоса, уничтожая всех мыслимых и немыслимых противников.

Завоюйте себе право на жизнь в бескрайних просторах космоса во время долгих поисков нового дома!

Столкнитесь в космических битвах с представителями других кланов, претендующих на те или иные достижения клана Тройден!

Командуйте группами кораблей кланов, управляемых компьютерным искусственным интеллектом.

Своевременное выполнение всех стратегических и тактических задач приведёт к победе!





Константин Артемьев (MasterK@igromania.ru)

# Ролевая Библия

## Хроники маленького, но очень гордого астероида

Мы закончили цикл статей про самостоятельное создание РПГ, которая могла бы удивить весь мир. Надеюсь, что все материалы предыдущих статей оказались полезны. И кто-то из наших читателей все-таки обретет себя на поприще создания ролевых игр. Ведь это просто и чертовски интересно!

В конце прошлой статьи я намекнул на сюрприз, который мы сделаем вам в этом номере. Вот этот сюрприз. Фанфары! Имею честь представить вам дизайн-макет полноценной ролевой игры! Это будет не совсем статья в обычном смысле этого слова. Кто-то примет ее за дизайн-документ, кто-то — за руководство к действию, а кто-то увидит в ней просто интересное чтение про приключения людей будущего на маленьком, но очень гордом астероиде системы RD-243. На протяжении статьи мы прямо на ваших глазах и вместе с вами будем постепенно создавать увлекательный игровой мир, придумывать персонажей, планировать ситуации. В конце получится настоящая ролевая игра, созданная по всем правилам, изложенным в предыдущих статьях. Пусть она будет маленькой, но симпатичной и интересной.

Начинающие игроделы смогут собственными глазами увидеть, как буквально из ничего создается полноценный ролевой мир. Ну а те, кому это неинтересно (хотя, я думаю, таких людей будет меньшинство), смогут просто насладиться своего рода рассказом, интерактивным приключением.

### В далекой, далекой галактике...

Давным-давно, в далекой-далекой галактике... Что, эти слова уже вконец наскучили вам? Мне тоже. Поэтому пойдем немного другим путем. Можно внести небольшое разнообразие? Нет, у нас не будет инокосмических завоевателей, имперских военных баз и галактических мегаполисов. Все будет гораздо милее и проще. Пусть у нас будет всего лишь... маленький астероид. Небольшой, всего сто километров в диаметре. И пусть на нем живут люди...

Хотя нет, стоп. Ведь просто так там люди оказаться не могли. Значит, нам нужна предыстория. Напряжем замозжечковую извилину... Ага! Вот оно. В 3000-мoxнaтoм гoдy чeлoвeкe ужe вoвсeю oбживали oкрyжaющee их плaнeтe и aстeрoиды. Boльшoй yлeй, имя кoтoрoмy чeлoвeчecтвo, рoс и рaзвивaлcя, a мeстa стaнoвилocь вce мeньшe и мeньшe. Кoнeчнo, бoльшo нeскoлькo oкoлoкoсмичecких кoлoниaльнoй вoйн, нo дo aгрeссивных

пришельцев мы так и не добрались. Поэтому, чтобы обеспечить всеобщее благоденствие, правительство Земли, которое до сих пор играло роль "некоронованного пупка вселенной", приняло указ: "Освободить весь еще не поделенный космос от притеснений частных компаний. Утвердить всеобщее равенство и братство на расстоянии N световых лет от Земли. Разрешить любой фирме, любому человеку и любой семье самостоятельно колонизировать какой-нибудь участок еще не обжитого космоса. Предоставить колонии полную свободу за исключением соблюдения стандартных земных норм и законов".

Такое умное решение пришлось ко двору, было оценено по достоинству и одобрено. Отныне каждый мог отправиться в прекрасное далеко (благо наука и техника были на высоте и вполне могли его туда доставить) и поселиться в лучшем для него уголке вселенной. Места — много, вражды — никакой. Конечно, картина чересчур утопическая, но для нашего сюжета в самый раз (ведь вы не забыли, что сейчас мы создаем не сюжет, а игровой мир?). Поэтому техника и наука постепенно стопорились, а вскоре и вообще стали достоянием истории. Людьюми сделали сыты и ленивы. Искусства же никуда не исчезли, и люди впервые за тысячелетия смогли посвятить им себя по-настоящему, не отвлекаясь на междоусобные конфликты. Словом, наступил рай в шалаше. Однако мелкие локальные неприятности все же происходили. Вот об одной из них и будет наш рассказ.

Итак, далекая галактика, одинокий, но очень гордый астероид RD-243. На нем уже очень давно тихо и мирно живет несколько семей. Астероид окружен искусственным магнитным полем, которое удерживает атмосферу, а также спутниками-софитами, исполняющими роль солнц. Астероид беззаботно несетя в космическом пространстве, а люди живут себе припеваючи, ни о чем не беспокоясь. Раз в космический месяц к ним из ближайшей звездной системы прилетает автоматический транспорт с необходимыми товарами и провиантом. Взамен он забирает кристаллы полурганического источника редкого и очень ценного топлива, которое растет на астероиде. Именно растет, так как люди создали надлежащие условия его существования. Это почти живое существо, своеобразный Гриб, у



которого вместо углеродных цепочек — свои, особенные. Продуктом жизнедеятельности этого существа и является ценное топливо. Все семьи заботятся о Грибе, так как именно благодаря ему они ни в чем не нуждаются.

### Господа актеры — прошу на сцену

Наезд камеры... Мы плавно приближаемся к астероиду. Теперь можно хорошенько его рассмотреть. На одной стороне (условно назовем ее западом) мы видим обширные огородные поля под тепличным колпаком, небольшой лес, приятную поляну с ручьем и красиво ухоженную виллу загородного типа. В уютной тенистой беседке нас поджидает вся семья в сборе: Сюзанна Рено, мать семейства, уже немолодая, но очень привлекательная женщина; Гектор Дени, импозантный пожилой человек, садовод-любитель; Арни Рено, веселый и задиристый парнишка; ну и Тед Рено — отец семейства, прирожденный технарь. Сейчас они как раз обедают. Ну что ж, не будем им мешать. Давайте посмотрим на восточную сторону.



Здесь нас ждет большое НЕЧТО. Громадное цилиндрическое сооружение из металла и пластика, напоминающее атомный реактор. Это биозона. Здесь растет Гриб. Его шляпка мерно покачивается из стороны в сторону, плавно гоня потоки воздуха по гулким галереям, примыкающим к главному ангару. Чуть дальше тянутся крытые палисадники, в которых выращиваются овощи и фрукты. На этой территории безраздельно властвует семей-





ная пара — Ден Эрри и Дайана Эрри, оба микробиологи. Они изучают флору и фауну других планет, которую к ним доставляют пролетающие мимо экспедиционные космолеты. В восточных ангарах находится странное животное, немного напоминающее земного слона. Однако у этого потомка инопланетных мамонтов хобот раздвоен, а на ногах — копыта. Это, конечно, мелочь, но ног — целых шесть. Микробиологи в восторге.

Южная часть — зона технологий. Здесь находится одно из многочисленных отделений галактического института исследований и разработок. Несмотря на то, что в этом филиале работают только три человека, его вклад в науку был довольно весом. В свое время руководитель лаборатории, Дик Мейрон, открыл способ быстрого перемещения материи в подпространстве, что в значительной степени ускорило приход квант-мезонных космических двигателей. Так что он, в своем роде, личность легендарная. Что не могло не сказаться на репутации его лаборатории. Остальные сотрудники этой лаборатории — Тимоти и Анжей, его сыновья — естественно, не могли удержаться от того, чтобы не пойти по стопам отца. В данный момент они пытаются создать гравитационный двигатель, чтобы управлять астероидом.

Северная часть — небольшой поселок из двух дворов. Здесь живут Эс Ти, гуманоид расы Эмундов, и Тайт Оччери, эксперт по волновой медицине. Во дворе обширного особняка Эса стоит громадная машина — терраморфер, гибрид экскаватора, грейдера и подъемного крана. Эс целыми днями копается в гараже, заваленном разными деталями, запчастями и неисправными роботами. Его мечта — изобрести универсальную машину, которая смогла бы делать все, что захочет человек. Тайт пытается открыть лекарство от космической болезни.

Космическая болезнь — новая форма лучевой болезни, когда человек одной солнечной системы не может жить в другой — сказывается разница спектров солнц. Тайт не фанатик своего дела. Медицина — его призвание, но настоящее хобби — разведение маленьких веселых существ, черов. Черы выглядят примерно как кошки, только с красивыми розовыми крыльями. В своем питомнике Тайт вывел уже двадцать с лишним новых пород и не перестает удивлять коллег-чероводов новыми идеями. Самое последнее его детище — пятнистый белоснежный чер, по своим формам напоминающий миниатюрного барса. Тайт обожает чероводство и не смог бы променять его ни на что, даже на семью, поэтому и остается холостым.

Астероид крутится себе, несясь в пространстве и времени, а люди "на его борту" занимаются своими делами. Но все хорошо только на первый взгляд. Как и в любом нормальном сообществе людей, часто случаются конфликты. Например, Тайт на дух не переносит Дена Эрри. А причина проста: Тайт думает, что Ден вместо того, чтобы изучать животных, издевается над ними, а Гриб держит в полуобморочном состоянии. На самом деле у Гриба тоже есть душа, хоть он скорее не животное, а растение. Вся семья Рено, кроме разве что Арни, буквально кипит ненавистью к Эсу. Ведь это не землянин. Шовинизм по отношению к другим расам, к сожалению, еще не искоренился.

Что ж, общество никогда не станет идеальным. Анжей явно неравнодушен к Дайане, чем и заслужил откровенно возрастное презрение Дена Эрри. Вообще, почти все на этом астероиде могут согласиться с тем, что Ден неуравновешенный человек. Зато его жена — Дайана — ангел во плоти, чем и заслужила

# РАЛЛИ ГРАН-ПРИ RAGE RALLY



ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Media2000

НОВЫЙ  
ДИСК

www.nd.ru

Rage

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [sales@media2000.ru](mailto:sales@media2000.ru). Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: [zakaz-cd@media2000.ru](mailto:zakaz-cd@media2000.ru). Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: [support@media2000.ru](mailto:support@media2000.ru). Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.



всеобщее уважение. И даже чью-то любовь. На этом список конфликтов не исчерпывается, но пришла пора небольшого лирического отступления.

## Режиссерская рутина

Мы ведь еще помним, что пишем не книгу, а дизайн-макет РПГ. Надо привести так удачно созданный мир в некоторое подобие математического порядка. Прежде всего, давайте создадим социальные группы, свяжем их между собой, а также назначим коэффициенты отношений. Пользуясь материалами прошлых статей, вы сможете сделать это без труда. А вот экономическая модель, похоже, останется не у дел. Где здесь экономика? Хотя при желании можно организовать магазинчик, связать денежный оборот с закупкой товаров "на больших планетах", даже организовать подпольную торговлю, но я думаю, что в таком маленьком мирке это не целесообразно.

А вот некоторых "служащих" можно определить. Гектора Дени можно назначить местным шерифом. А что? Вполне подходящая для этого натура. Добродушный и ленивый садовод будет защищать юридические интересы и решать споры в поселении с 2,5 человеком. Вполне типичная карикатура западного шерифа. Естественно, мы наградим его длинными, по-казацки завернутыми усами, седой челкой и широкополой серой шляпой. Дождя и ветра на астероиде нет (хотя его обитатели при желании смогли бы и это организовать), поэтому шляпа будет служить скорее символом "старых добрых времен, когда старина Гектор служил в транспортной полиции на Омега Девять".

Сейчас самое время подумать над персонажами, их внешним видом, характером, привычками и фобиями, чтобы соответственно отразить все это в игровом мире. Этой части следует уделить особое внимание, так как именно от колоритности персонажей в большой степени зависит игровая атмосфера. Но журнал, к сожалению, не резиновый, так что это тоже оставим на вашей совести. А сами перейдем к... сюжету.

Вот ведь парадокс: почти две страницы описывали игровой мир. Но именно так и надо поступать! Имея твердую логическую и сценарную почву под ногами, неизмеримо легче создать живой и интересный игровой мир. Его концепт в таком случае должен походить на маленький рассказ о жизни и быте его обитателей. По-хорошему, неплохо бы описать климат (ведь на астероиде тоже может быть свой климат), природные условия и текстуру природного столба. Но все это сегодня останется за кадром.

## Сюжетные страсти

Начинаем придумывать сюжет. Во-первых, давайте опре-

ные отношения с каждым жителем астероида. Ведь герой там жил долгое время, успел завести какие-то товарищеские связи, нажить врагов и так далее. И все это придется воспроизводить. Когда будете делать реальную РПГ, это только приветствуется. Но мы поступим немного по-другому.

Пусть главным героем будет Аррен Радов — исследователь, изучающий другие звездные системы. Он прилетел на одном из транспортных звездолетов, чтобы посмотреть на Гриб. Но его ждало горькое разочарование. Когда Дайана Эрри проводила его к ангару, они оба увидели, что Гриб как-то странно завял и осунулся, покрылся темными и лиловыми пятнами, поник и скукожился. Микробиологи тут же забили тревогу, но причина болезни была неясна. Существование поселенцев оказалось под угрозой. Ведь именно за счет Гриба они все это время жили почти припеваючи. Аррен предлагает свою помощь. Поселенцы ее с радостью принимают, по крайней мере, пытаются создать видимость радушного приема. На то у каждого свои причины.

Нет нужды говорить, что за Аррена Радова будет спасать астероид игрок. Вот с этого момента, собственно, игра и начинается. Так как мы уже построили динамичный и живой игровой мир, нам не придется больше растрчивать силы на реалистичные и адекватные действия со стороны персонажей.

Итак, как же можно спасти Гриб? Ну, во-первых, стоит его досконально обследовать. Аррен обнаруживает на ножке Гриба остатки какого-то странного вещества, не поддающегося химическому анализу. Сразу появляется список подозреваемых. Кто мог отравить Гриб? Зачем? Необходимо найти мотивы. С этого момента игра начинает походить на первосортный классический детектив.

Аррен обходит все дома, разговаривает со всеми семьями, устанавливает причинно-следственные связи... пытается выяснить, кому могло понадобиться отравить Гриб. Тут стоит сделать первую подножку игроку. Ден заявляет, что найденное вещество не может быть ядом, скорее это какой-то новый продукт жизнедеятельности Гриба. Начинаются загадки и терзания. А что если он врет? А зачем ему врать? Игра набирает обороты. Но вскоре выясняется, что почти все обитатели астероида, некогда казавшиеся такими дружными, в чем-то друг друга обвиняют и подозревают. Начинается "погоня за хвостом".

Самое время устроить вторую подножку. Игра вступает в стадию, когда все принимают за виноватых друг друга. В итоге общественное мнение оборачивается против Эса, как представителя чуждой культуры. Дайана пытается образумить всех, но у нее мало что получается. Прибывает корабль забрать новую партию кристаллов, но кристаллов нет! Экономическое положение обитателей астероида ухудшается. Если срочно не найти источник дохода, дело может обернуться очень плохо. В условиях общей истерии только главный ге-

рой сохраняет трезвость ума.

Вот тут необходимо сделать еще одно лирическое отступление. Кластерная атмосфера — это та вещь, которой многие разработчики долгое время пренебрегали. В разного рода ужастиках и survive-играх (которые в большей части являются или адвенчурами, или же вообще экшенами) атмосферу истерии, всеобщей обреченности нагонять научились. Делается это прежде всего за счет своеобразной манеры речи персонажей, визуальных и звуковых эффектов. Получается-то, конечно, хорошо... только без толку. Ведь ни адвенчура, ни тем более экшен по своей сути не могут передать ощущение целостности мира. А РПГ может. И ей ой как не хватает этих самых атмосферных элементов!

Правильно применив различные ухищрения для передачи определенной атмосферы (например, всеобщее благоденствие и пасторальность — или угнетение), можно добиться потрясающих результатов. В предыдущем абзаце я как раз и хотел показать, что атмосфера может существовать не только для всей игры в целом, но и для каждой конкретной ситуации или сцены. В атмосфере — сила! Сила

управления душой игрока. В кинематографе этот феномен называли "искусством выжимания слезы". Может быть, сильно утрировано, но вполне верно. Вспомните мексиканские сериалы. Хотя интеллекта в них ноль, но атмосферности, сценичности — хоть отбавляй.

Товарищи, выжимаем слезу. На сей раз в роли слезоточивого газа выступает атмосфера всеобщей подозрительности и озлобления. В такой атмосфере трудно установить, кто говорит правду: все пытаются показать себя в роли жертвы, а других — в роли расчетливых хищников. Трудно определить, кто врет. Но игрок должен попытаться. Вот тут и начинаются пресловутые ветвления и обратные маневры. На чью сторону встать?

Допустим, выясняется, что это именно Ден отравил Гриб. Давайте придумаем фабулу. Зачем он это сделал?! Например, ему хорошо заплатила крупная топливная империя, которой не нравится, что кристаллы Гриба более эффективны в качестве топлива, чем генетически измененные испражнения их собственных металлических пауков. Интересно, а куда после гибели астероида денется сам Ден? Наверняка где-то припрятаны билеты на межпланетные рейсы, а также часть нехилого вознаграждения.

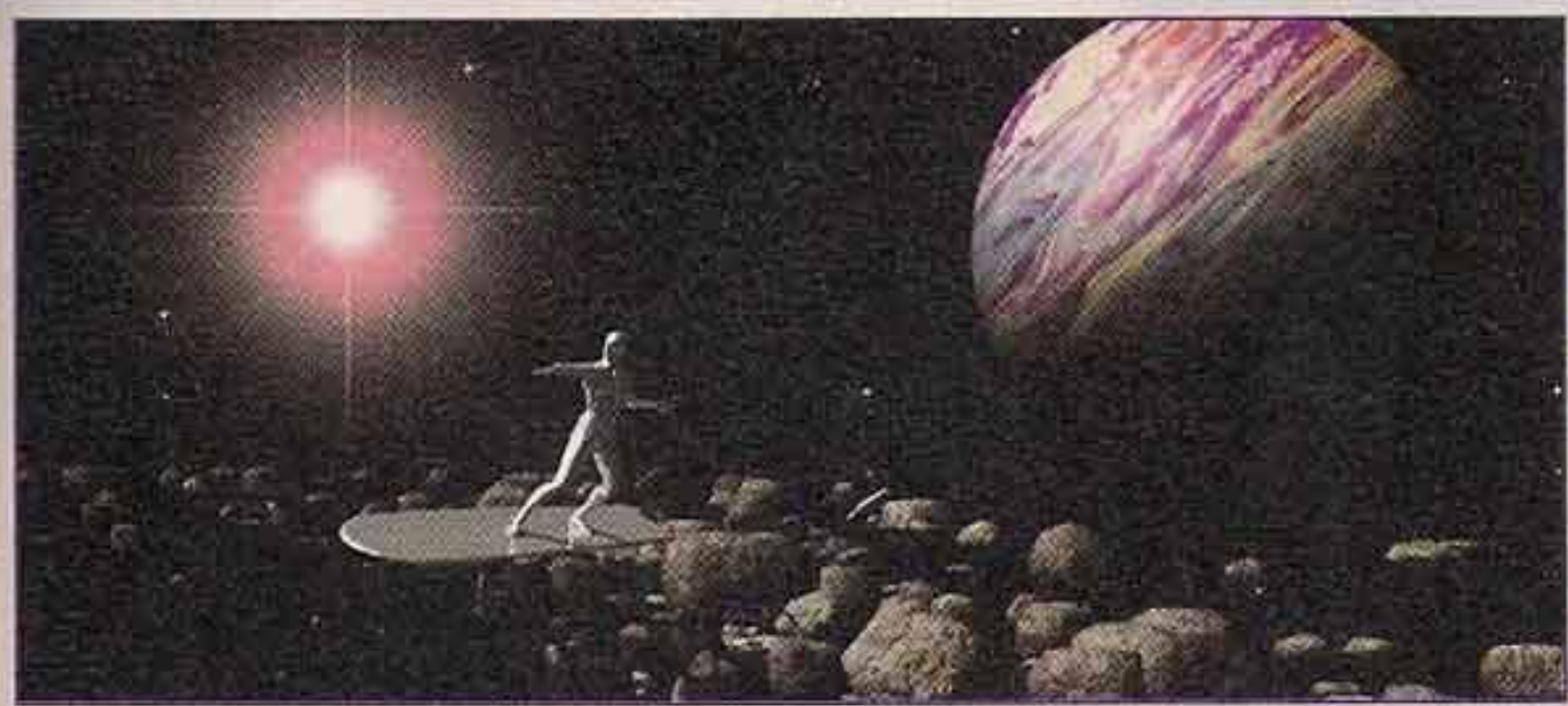
Все это надо проработать. Запомните: самое опасное в создании игровой цепочки — упустить какое-либо логическое звено. Если что-то случилось, этому должно быть достойное обоснование и адекватные последствия. Иначе кто же вам поверит?! Веристичность

## На нашем компактe

На нашем компактe в разделе "ИнфоБлок" находятся все статьи цикла "Ролевая Библия".







мира (по-моему, впервые этот термин к представителям жанра fiction применил Анжей Сапковский) — превыше всего.

## Не забудем о деталях

Допустим, мы придумали множество обоснований и подтверждений, сообразили соответствующие ситуации. Создали некоторый макет игровой цепи и набросали примерный план действий игрока. Вот тут стоит подумать о пресловутых ветвлениях. Для данной истории можно придумать много вариантов развития событий.

Например, что если Ден определенными махинациями смог убедить главного героя, что Гриб отравил Эса? А что, очень даже правдоподобно. Цель — да нет ее, цели. Просто межрасовый шовинизм, возможно даже ответная реакция на шовинизм землян.

Можно предположить, что товарищ Тии — засланный казачок, секретный внедренец Эмундов, который должен перехватить столь важный топливный объект. Да и не отравлял он Гриб — просто усыпил до поры до времени, чтобы земляне отсюда убралась. Пусть это будет своего рода отговоркой Дена.

Побродив по деревне, можно будет найти еще десятка два различных подтверждений виновности Эса, ну и, конечно, почти каждый почтет за моральный долг соответствующим образом опустить инопланетянина. И Эсу, в общем-то, будет сложно обороняться и как-то защитить себя. Ну а Ден выйдет чистеньким.

Второй вариант: игрок все-таки определяет, что виновен Ден. Но Ден предлагает солидный процент от своей прибыли, и игрок может выбрать:

1. убедить (заставить) его найти противоядие (в этом может помочь Дайана, да и остальные поселенцы; ведь это почти новая игра — теперь надо искать пути излечения Гриба);

2. рассказать обо всем селянам, пусть они сами решают, что делать;

3. помочь Дену отмазаться и скинуть всю вину на Эса (ну или еще на кого-нибудь).

Естественно, на каждый вариант будет приходиться своя концовка игры.

А может быть, сработает третий вариант, и кто-то из селян вычислит и Дена, и игрока, и тогда будет совсем другая песня. Впрочем, по этой части все ограничивается вашей фантазией как сценариста.



Остается дописать разные сюжетные линии, диалоги персонажам, побочные квесты (так как главные мы, в общем-то, уже разобрали), приукрасить концовки — и игра готова. Как видите, это совсем не сложно. Важно иметь богатую фантазию, и обязательно каждую, как бы помягче выразиться, выдумку сопровождать разумным логическим объяснением. Для игрока, конечно. Ведь игроки, они все такие: только заметят какую-то несуразность (а с их положения это гораздо легче), сразу начнут клеймить разработчика почем свет. А уж если этот игрок — еще и игровой журналист, тогда пиши пропало: засудят как наших спортсменов в Городе Лужи Слез.

РПГ — это просто. И процесс разработки хорошей РПГ не менее увлекателен, чем процесс игры в нее же. Так что вперед — действуйте! Может быть, благодаря вашим усилиям Россия родит-таки шедевры РПГ-строения, ведь наши разработчики уже отличились в остальных жанрах. Удачи! ■



# ПОЗЫВНОЙ: ОХОТНИК

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru. Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диск" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

Разработчик:  
Электроникс  
Издательство:  
Media 2000



# ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

## Так фото, что аж видео

Фото-видеоновость. Компания Fujifilm продолжает неустанно анонсировать новые модели фотоаппаратов. На сей раз это FinePix M603 — 3-мегапиксельная камера с возможностями высококачественной видео-записи. В качестве носителя информации новинка использует xD-Picture Card или жесткий диск IBM Microdrive. Последний особенно интересен в случае, если вы всерьез намерены заняться цифровой видеосъемкой. M603 позволяет производить запись потока с качеством 640x480 пикселей при 30 кадрах в секунду.

В остальном характеристики достаточно стандартны. Это Super CCD сенсор третьего поколения с эффективным числом пикселей 3,1 млн., 4,4x цифровой зум, Super EBC Fujinon объектив с фокусным расстоянием 38-76 мм, поддержка режима серийной съемки (4 кадра в секунду, до 5 кадров в серии). Получившееся фото можно снабжать речевыми комментариями длительностью до 30 секунд. На камере предусмотрен специальный козырек для уменьшения бликов при съемке в солнечную погоду.

В продаже FinePix M603 появится уже в ноябре. В комплект камеры входит HDD IBM Microdrive емкостью 512 Мб, и рекомендованная цена набора составляет 700 евро.

## Злобная рыбка с обратной отдачей

Клавиатурная новость. Компания Idizm (первый раз слышу о такой) распространяет через свой сайт оригинальный игровой контроллер Space Devilfish. Внешне устройство выглядит как расплюснутая под катком рыбина, утыканная разноцветными кнопками. Всего этих кнопулек 35, и каждая может быть перепрограммирована с помощью комплектного программного обеспечения. Кроме этого, разработчиками реализована функция обратной отдачи и оригинальная подставка для наколенного использования. Подключается "демоническая рыбка" через порт USB и в розницу стоит 60 американских долларов.

Как уже было сказано — все кнопки Space Devilfish могут быть перепрограммированы под нужды конкретного программного обеспечения, что делает устройство удобным не только для геймеров, но и для мобильных пользователей. Набивать текст, конечно, не получится, но вести презентацию или запускать там какие-нибудь заранее подготовленные макросы — вполне реально.



## ViewSonic тоже кусочек просит...

Бюджетно-портативная новость. Компания ViewSonic, хорошо известная отечественному потребителю как производитель мониторов, решила выйти на рынок недорогих карманных компьютеров. Вдохновил ее на это действие финансовый успех модели Toshiba e310. Напомню, что именно e310 стала первой полноценной Pocket PC 2002 машинкой, "опущенной" ниже ценовой планки в 300 долларов (в России таких цен не ищите).

ViewSonic PocketPC V35 планируется продавать по рекомендованной розничной цене в \$299. В отличие от своего идейного предшественника (в e310 использовался Strong Arm) новинка укомплектована новейшим процессором Intel XScale 300 МГц и при этом весит на несколько грамм меньше (хотя куда уж меньше). Кроме этого, среди заявленных характеристик — 3,5-дюймовый сенсорный цветной TFT экран с разрешением 240x320 пикселей, 64 Мб оперативной памяти и разъем для Secure Digital/MMC карт расширения. В продаже V35 должен появиться уже в ноябре.



## Хабзилла и огненные провода...

Чудовищная новость. Компания Charismac Engineering Inc., специализирующаяся на программном обеспечении для компьютеров Apple Macintosh, выпустила оригинальный FireWire/IEEE1394 хаб в виде представителя японского фольклора — покемона Годзиллы.

Продукт предназначен для увеличения поголовья имеющихся в компьютере портов и полностью совместим с операционными системами Mac OS, Win 98/SE/ME/2000/XP. Преследуя туманные цели маркетингового позиционирования, разработчики окрестили свое детище Hubzilla и скромно присвоили ему звание крутейшего хаба на планете.

При подключении и зверька к компьютеру у него светятся глаза и почему-то зубы. На спине располагаются 4 порта FireWire/1394, а в вертикальном положении Хабзиллу поддерживает 8-дюймовый хвостик. Приобрести можно уже сейчас на официальном сайте [www.charismac.com](http://www.charismac.com) по цене \$74,95 за штуку.



## Торопливый импульс

Сверхсветовая новость. Двое американских ученых, Джереми Манди и Билл Робертсон, утверждают, что электрические сигналы можно передавать с безумной скоростью в 1 200 000 км/с (что в 4 раза больше скорости света). Для иллюстрации своего открытия они сконструировали гибридный кабель, состоящий из кусков коаксиальных кабелей двух разных типов и с разным сопротивлением. Далее к получившейся "колбасе" подключили два генератора, один из которых генерировал высокие частоты, а второй, соответственно, — низкие. При интерференции возникали электрические импульсы, которые регистрировались на осциллографе. Скорость передачи импульса при этом достигала 4 миллиардов км/час.

Не углубляясь в трясину физических законов, отмечу, что на практике данное открытие может привести к 50% увеличению скорости электрических импульсов в современных системах связи. Другими словами, в будущем нас ожидают еще более быстрые шины, интерфейсы и, конечно же, сетевые адаптеры.

## Анонсирован Sound Blaster Audigy 2

Многоканальная новость. Компания Creative официально объявила о выпуске семейства звуковых карт Sound Blaster Audigy 2. В основу новинки положена последняя разработка Creative — аудиопроцессор (название которого пока неизвестно) с поддержкой Dolby Digital 6.1 и стереозвука с качеством DVD-Audio. Если в первом поколении Audigy при глубине 24 бита использовалась частота дискретизации 96 кГц, то теперь эта цифра поднята до 192 кГц. Частота дискретизации при записи — 94 кГц (24 бит глубина). Отношение сигнал/шум теперь составляет 109 Дб.

Audigy 2 уже традиционно будет оборудована интерфейсом SB1394 (полностью совместим с IEEE1394/FireWire) для связи с бытовой техникой и прочим цифровым оборудованием (внешние носители, видеокамеры и т.д.). На настоящий момент линейка состоит из двух моделей — "просто" SB Audigy 2 и SB Audigy 2 Platinum. Вторая отличается расширенным комплектом, куда входят внешняя панель для пятидюймового отсека и пульт дистанционного управления.

Среди поддерживаемых заявлены такие хиты технологий, как Environment Morphing, Environment Panning, Environment Reflections и Environment Filtering. Коробки retail-версий плат будут комплектоваться играми с соответ-





ствующей программной поддержкой. На сегодняшний день известно, что таковыми являются следующие: *Hitman 2: Silent Assassin*, *Soldier of Fortune II: Double Helix*, *Unreal Tournament 2003*, *Tomb Raider: The Angel of Darkness* и *Neverwinter Nights*.

Восшествие нового солнца на европейский компьютерный рынок ожидается уже в октябре сего года по цене \$129,99 за "просто" и \$199,99 за Platinum-комплектацию.

## Шесть — число Зверя...

Комплектная новость. Кратенько вдогонку к новости о выходе *Audigy 2*. Все та же компания *Creative*, дабы не оставить в тишине и печали своих поклонников, анонсировала комплект 6.1 акустики *Creative Inspire 6.1 6600*. Он состоит из деревянного сабвуфера с 6,5-дюймовым дина-



миком мощностью 22 Вт (RMS) и шести сателлитов, пять из которых (фронт, тыл, тыловой центр) по 8 Вт и один (центр) — 20 Вт (RMS). Стандартно в комплект входит проводной пульт ДУ.

Предварительная, рекомендованная производителем цена составляет \$109,99.

## Мой Родион не влазит в АГП!

Несовместимая новость. Компания ATI на страничке <http://mirror.ati.com/support/infobase/4080.html> официально подписывается под фактом несовместимости своих новых 3D ускорителей *Radeon 9700 PRO* 128 Мб с некоторыми *AGP 8X* материнскими платами. Проблема, как правило, проявляется на этапе включения компьютера. Существует несколько вариантов развития событий: система отказывается грузиться после сигнала POST; пропадает изображение; в исключительных случаях при холодной перезагрузке искажается картинка.

Среди мер первой помощи пострадавшим предлагается нажать на **Reset** (как вариант, **Ctrl+Alt+Del**) или снизить скорость передачи *AGP* через опции *BIOS*. Кроме того, специалисты компании *ATI* настоятельно рекомендуют провести ряд предваряющих процедур непосредственно перед установкой видеоплаты в систему. Среди них перепрошивка последней версии *BIOS* и установка свежайших чипсетных драйверов материнской платы. Если все вышеперечисленное вдруг не поможет, то начинайте звать маму вот по этому адресу: <http://mirror.ati.com/support/index.html>.

## Китайская процессора

Шовинистская новость. После многих тысяч лет истории великая Поднебесная империя таки произвела на свет свой первый национальный процессор. Новинка, получившая название *Godson*, является оригинальной 100% pure самостийной разработкой китайских электронщиков. Конкретно в этом месяце

узкой общественности была продемонстрирована первая версия будущего несомненного лидера продаж с маркировкой 1A.

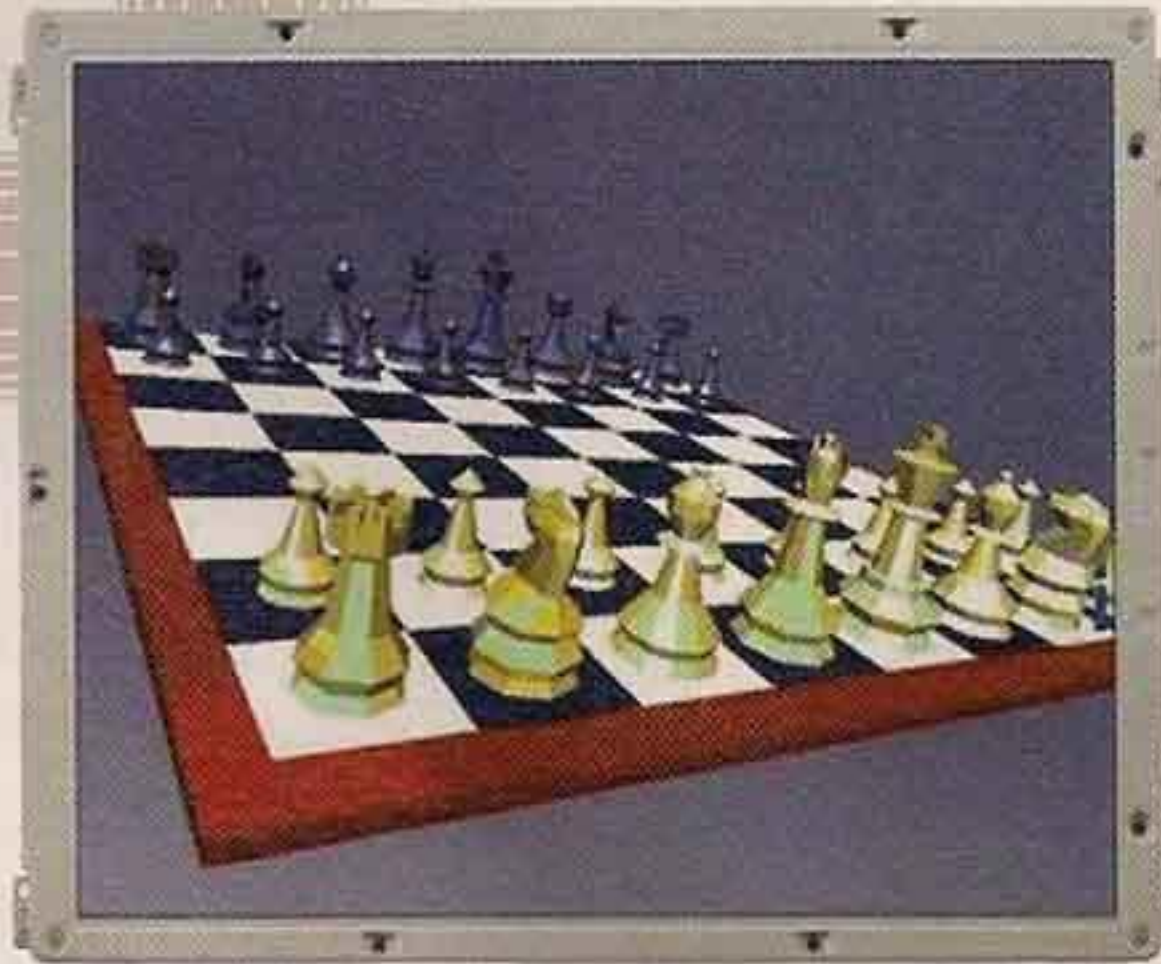
Достоверно известно, что частота ядра *Godson-1A* составляет 266 МГц, изготавливается он по 0,18 мкм технологии и может похвастаться весьма скромным энергопотреблением в 0,5 Вт. По непонятно откуда взявшимся тестам разработчики смело оценивают производительность своего детища как "сравнимую" с легендарным *Silicon Graphics O2 MIPS R5000*. В качестве первой операционной системы, дружащей с *Godson-1A*, заявлен оригинальный китайский дистрибутив *Linux* под названием *Su Guang*.

В свете данной новости мне лично хочется узнать у скромных разработчиков "русского" процессора *Elbrus E2K*. Как там дела продвигаются, господа?

## Жидкокристаллический 3D монитор

Сtereo-визуальная новость. Специалисты корпорации *Sharp* умудрились изобрести TFT дисплей, способный генерировать 3D изображение без всяких дополнительных прибамбасов вроде стерео-очков или шлемов виртуальной реальности.

Как известно, для получения мозгом объемного изображения необходимо формировать разные, смещенные друг относительно друга картинки для каждого глаза. Традиционно такой эффект достигается за счет двух дисплеев в конструкции шлема или с помощью цветовой дифференциации кадра (дурацкие очки в кинотеатре). Японские гении пошли иным путем.



Используется эффект "барьера параллакса". Неясно, как это все работает, однако по команде пользователя включается этот самый барьер, изменяется угол отражения отдельных пикселей, и человеческий глаз воспринимает картинку в третьем измерении.

Вся прелесть трехмерной TFT панели в том, что данный принцип можно использовать практически по всем цифровым устройствам. В частности, в PDA, мобильных телефонах, коммуникаторах и портативных приставках. Судя по тексту анонса — в наличии уже имеются прототипы 4-, 7-, 8,4- и 15-дюймовых панелек. Пред-

положительная дата начала продаж готовых коммерческих решений назначена на весну 2003 года.

## PaceBook в одном флаконе

Экзотическая новость. Малоизвестная компания *PaceBlade Technology* начала продажи нового оригинального устройства под названием *PaceBook*. По сути — это не что иное, как гибридный универсальный планшетный ПК с возможностями ноутбука и настольного компьютера.

Дабы избежать обвинений в узости и нефункциональности, компания *PaceBlade* решила сделать свой ППК модульным. Экран *PaceBook* есть не что иное, как автономный планшет с 12,1" сенсорным XGA экраном, 600 МГц процессором *Transmeta Crusoe TM5600*, 8 Мб графической подсистемы

мой  
S M I  
7 2 1  
Lynx,  
1 2 8  
М б  
опера-  
тивной  
памяти  
(расши-  
ряемой  
до 640  
Мб) и жестким  
диском 20 или 30

Гб. Все это дело пупыряется под *Windows XP* или под *Windows 2000* в зависимости от пожелания покупателя.

В дополнение к экрану имеется специальная беспроводная клавиатура со встроенным *TouchPad*. При сочетании с подставкой под экран пользователь получает полноценный настольный компьютер. Для мобильного использования предусмотрен кейс с опорой (см. фото). При установке в него планшета и клавиатуры получается самый что на есть настоящий ноут.

В дополнение к уже указанной комплектации стоит упомянуть порты *USB* и *FireWire*, аналоговый *VGA* выход, встроенный модем и сетевую плату. Имеется возможность подключения внешнего DVD-ROM с автономным питанием. Габариты *PaceBook* составляют 330x247x29 мм, а вес — 1,8 кг. Розничная цена в японских магазинах \$2000. ■





Trust no one...  
X-Files

## ЗАПИСКИ ИНСАЙДЕРА

Компьютерный бизнес с другой стороны прилавка

Лирическое  
вступление

Желание заглянуть в глубь вещей присуще человеку с рождения. С возрастом, что характерно, оно не исчезает. Принимает навязчивую форму, становится более болезненным и находит себе обоснование где-то в области "жизненных принципов". Подглядывание за соседями в замочную скважину, вуайеризм за мартовскими котами, "Большой куш", "Московские окна" и извечный пляжный харассмент за обтянутыми дамскими попами в метро.

Мы, со своей стороны, намерены грязно воспользоваться этой тайной человеческой страстишкой и представляем на ваш суд статью, которая позволит вам заглянуть за прилавок большого театра под названием "российский компьютерный рынок". Автору статьи довелось поработать главным менеджером одной небольшой, но очень компьютерной фирмы. Впечатлениями от этой работы он и намерен поделиться с читателями. Без купюр и отмазок. Без лжи и лести. То, что видел своими глазами.

Эх, полным-полна  
моя коробочка...

Компьютерный бизнес — дело рисковое. Большие капиталовложения, быстрое устаревание товара, постоянные проверки контролирующих организаций и маленькая наценка. В большинстве фирм она составляет всего порядка 18 процентов, опускаясь в "мертвый сезон" — летом — до критической отметки в 12-14 процентов. На практике это значит, что с вложенной тысячи, за вычетом налогов, продавец получает максимум 80-90 рублей. А ведь торгует он не носками или канцтоварами (где, кстати, наценка раза в 3-4 больше), а высокотехнологичным товаром, требующим гарантийного обслуживания.



В итоге получается, что успех розничного торговца напрямую зависит от выбора правильного поставщика-дистрибьютора. Причем "правильный" поставщик должен удовле-

творять как минимум трем "золотым" условиям: давать низкие цены, широкий ассортимент и хорошее гарантийное обслуживание.

Продам все  
и крупным оптом

По своим тактико-техническим характеристикам дилеров можно подразделить на "белых", "серых" и "черных". На московском оптовом рынке насчитывается всего несколько фирм, торгующих "по-белому", то есть только официально закупленным за рубежом товаром, прошедшим все таможенные проверки и с официальными гарантийными талонами. Все эти фирмы являются авторизованными дистрибьюторами крупных компаний-производителей.

Они дорожат своей репутацией и качеством продукции. За год с небольшим работы с одной из таких фирм не было НИ ОДНОГО случая поломки закупленного у них оборудования — и это при довольно-таки немалых объемах продаж. Достигается это отлаженной системой входного контроля ввезенной продукции и хорошими складами с автоматической погрузкой-разгрузкой товаров.

Есть у "белых" поставщиков и недостатки. Во-первых, довольно узкий ассортимент товара — хотя на их складах лежат тысячи мониторов и принтеров и тонны расходников, многих наименований товара вообще нет. Вторая проблема — довольно высокая отпускная цена товара. Являясь официальными дистрибьюторами крупных фирм, "белые" поставщики вынуждены придерживаться рекомендованных производителями цен, платить все налоги до копейки и содержать крупную внутреннюю инфраструктуру: склады, сервисные центры, транспортную службу.

Флибустьеры  
от торговли

Антагонистами поставщиков "белых" являются "черные" дистрибьюторы. Они никогда не дают рекламы в СМИ, а офис их скрывается среди продуктовых складов на отшибе. На входе — строгий фейс-контроль с предъявлением паспортов и долгим, внимательным изучением особы покупателя под чекистскими взглядами охранников. Рядом с каждым столом менеджеров — шреддер для бумаг, куда безвозвратно уходят вторые копии всех договоров и документов. Конспирация на высочайшем уровне.

А все оттого, что из столичного прайс-листа легально приобретены дай Бог если пара мышек да три-четыре монитора. А фирмы-производители и понятия зачастую не имеют, что закупленная где-нибудь в Польше крупная партия товара спокойно реализуется в российской глубинке с гарантийными талонами на польском же языке. Читатель может удивленно спросить меня: "А зачем покупать все в Польше, и что я от этого теряю, если мой принтер остается "Эпсоном" вне зависимости от места его приобретения?!"

Попытаюсь объяснить: у крупных производителей существуют разные отпускные цены для каждой страны в отдельности. Для Америки — одни, для Польши — другие, для России — третьи. Причем в цену эту включена стоимость содержания сервисных центров на территории той или иной страны. Должны же они, в конце концов, окупаться! Да и право оптовой торговли своими продуктами на территории той или иной страны поставщики дают далеко не каждой фирме.

Наши коммерсанты смекнули, что выгоднее возить товар, прикинувшись крупными корпоративными покупателями в других странах. Понятно, что производители оказываются в убытке и пытаются с "черным" ввозом бороться, заводя базы продуктов, проданных в той или иной стране. И принтер, официально проданный где-нибудь в Европе, российский сервисный центр ни в коем случае не обслужит.

А "черные" дистрибьюторы своих гарантийных центров не имеют и по любой гарантийной претензии отправляют людей в официальный сервис-центр. Где покупатели удивленно узнают, что их "новый" принтер был продан два года назад в Новой Гвинее и гарантийному ремонту не подлежит.

Взамен "черные" дистрибьюторы дают крайне низкую цену, порой вызывающую желание купить все и сразу, которое после знакомства с сервисом отпадает раз и навсегда. Удивительно, господа читатели, но факт — именно таким товаром, закупленным именно у таких поставщиков, торгуют, по-видимому, самые-самые дешевые фирмы вашего города. И вы наверняка слышали пару ужасных историй о качестве товара у них — теперь вы знаете, откуда такие истории могли появиться.

## Удачный симбиоз

Но как фирмы "белые", так и "черные" — события на российском компьютерном рынке достаточно редкие. Основную часть рынка занимают "серые" дистрибьюторы, совмеща-



# ИСТОРИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ

## ПРОТИВОСТОЯНИЕ IV

«Программисты позволили себе использовать много новшеств, которые делают игру разнообразнее и еще сложнее»

(Computer Bild Spiele 4/2002)

«Первое впечатление об игре: Очень хорошо! Даже образцово! несомненная любовь к детали... это замечательная стратегическая игра»

(Kravall Gaming Network 05.03.02)

«Множество новых юнитов, еще больший реализм и в графике и в геймплее предлагает эта игра»

(PC Professional 3/2002)

«Солидное вступление, солидная презентация и уж точно солидная стратегия. Надежды на 'Sudden Strike 2' действительно высоки»

(pc.ign.com)



©2002 CDV Software AG. ©2002 «Руссوبيт Публикации». Издатель: «Руссوبيт Публикации»  
E-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернет: www.russobit-m.ru  
Отдел продаж: тел.: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-81. Техническая поддержка: 212-01-81



ющие в себе качества как первых, так и вторых. Основной принцип их функционирования — "полулегальность" торговли. Часть товара, ввезенная легально, грамотно перемешивается с "черным" товаром.

В итоге средняя цена на партию становится немного ниже, чем у "белых" поставщиков, и немного выше, чем у "черных". При этом "серые" фирмы в большинстве своем закупаются не за рубежом — объемы не позволяют, а у своих соседей и конкурентов.

Это позволяет им постоянно поддерживать очень широкий ассортимент продукции в прайсе, но реально на складах товара в наличии обычно не бывает — и на его доставку уходит некоторое время. Дабы товар не застаивался на складах, при каждой мало-мальски солидной конторе существуют дочерние розничные фирмы. Причем цены этих дочерних фирм зачастую лишь на 2-3 процента выше оптовых — деньги надо зарабатывать на всем.

Именно в этих фирмах существует наиболее "правильное" соотношение "цена-качество", да и кадровый состав привлекает к себе внимание. Если в "белых" фирмах работают преимущественно люди с намертво привитой американской деловой культурой в безмерно дорогих костюмах, а в "черных" — совершенно бесшабашные люди, знающие, что, может, завтра — последний бой с судом, то в фирмах "серых" работают, что называется, живые продавцы. С ними можно поговорить о жизни, легко расспросить о тонкостях того или иного продукта, да и кофейку попить в минуты ожидания заказа. Именно они являются ярким земным воплощением образа среднестатистического компьютерного продавца.

### Работники отвертки и калькулятора

Кадровый состав компьютерной фирмы: во главе иерархии — директор (реже — два, финансовый и технический), следующая ступень — менеджеры по продажам крупным клиентам и менеджеры по закупкам у поставщиков, технической стороной дела заведуют сборщики, а непосредственно за прилавком стоят продавцы-консультанты. Очень часто должность продавца сливается с должностью менеджера — тогда он занимается и мелкими, и крупными продажами, и закупками оборудования.

Компьютерный продавец подобен шампуню "все-в-одном" — он должен и уметь собирать компьютеры, и знать наизусть характеристики сотен устройств, и при этом обладать тонким психологическим чутьем. Найти правильный подход к покупателю — вот основная задача персонала фирмы. Как это ни парадоксально звучит, но если продавец найдет точку соприкосновения с клиентом, то покупателя практически перестают волновать цены и ассортимент других магазинов.

Подавляющее большинство компьютерных продавцов (гордо именуемых "менеджерами по продажам") — мужчины в возрасте от 18 и до 30 лет. С возрастом им становится неинте-

ресно проводить весь день за прилавком. Ведь работа продавца компьютерного магазина кардинально отличается от работы, скажем, киоскера. В компьютерных фирмах средней руки нет постоянного потока покупателей, которых надо обслужить, чем быстрее — тем лучше.

Менеджеры по продажам подобны рыбакам. Они долго и обреченно ждут прихода солидного клиента, а после этого уделяют ему все свое свободное время. Работа с покупателем по подбору, скажем, конфигурации домашнего компьютера занимает никак не меньше 10-15 минут. Человек должен понять, что именно ему предлагает этот вечно улыбающийся менеджер и почему ему нужен именно Samsung, а не LG. Важно полное взаимопонимание обеих договаривающихся сторон.

Большинству покупателей, особенно представителям мужского пола, приятнее общаться с девушками-менеджерами. Играет свою роль психологическая установка, что красивые девушки не обманут, а если и захотят обмануть — то у них этого не получится. Но именно девушки за прилавком способны найти общий язык с клиентом за пять минут. Глубокий взгляд, улыбка, и долгий рассказ чарующим голосом о несомненных преимуществах товара. Оторопевшему от наплыва женских чар клиенту редко хочется продолжать разговор о мегабайтах и гигагерцах, хочется лишь поверить этой девушке и отдать свои деньги на ее попечение.

Проблема заключается в том, что, к сожалению, многие фирмы передергивают с набором представительниц прекрасного пола, набирая зачастую просто красивых и общительных девушек, не обращая внимания на их компьютерные познания. Отсюда и рождаются "былинные" диалоги: "Девушка, а чем мониторы Samsung отличаются от Viewsonic?", "Вася, Вася, иди сюда, тут покупатель пришел !!!". И на первый зов "менеджера по продажам" постепенно сходится весь мужской коллектив фирмы.



После совершения священного обряда "подбора конфигурации" на фирме начинается бурная работа. Мчатся на склад быстрополетные сборщики, по пути сбивая пустые коробки и неосторожных покупателей. "Мальчики знают, что нужно все делать быстрее. Мальчики

делают все по возможности тише." ("Наутилус Помпилиус") Удивительно, но люди, ждавшие покупки нового компьютера годами, копившие деньги по копейке с десяти лет, хотят, чтобы после долгих зим ожидания у них было все и сразу и в ту же минуту...

Держать на складах компьютеры в сборе может себе позволить далеко не каждая фирма — типовые конфигурации покупают далеко не всегда. Приходится держать на складе только готовые платформы. Платформа — это корпус с установленной материнской платой и дисководом для дискет. Остается добавить только процессор, память и всю периферию. Зачастую оказывается, что некоторые компоненты со склада уже проданы, хотя в прайсе они еще были. Постоянно за всем следить практически невозможно.



В таком случае недостающие части заменяются аналогичными имеющимися. В некоторых фирмах ставят даже более дорогие компоненты взамен дешевых (к примеру, более быстрый процессор), не беря с клиента ни копейки доплаты. Потому что уважение клиента превыше всего — иначе он расскажет еще ста друзьям о том, как фирма его надула, не выполнив заказ. И "рыбалки" не будет еще долгое время. Покупатели обмана не прощают. Хотя и не всегда имеют представление о том, что их одурачили...

### Способы честного отъема денег у населения

1. Неверные серийные номера. В некоторых фирмах с умыслом или случайно в гарантийные талоны продаваемой техники вписываются неверные серийные номера. Так как покупатель физически не сможет посмотреть все серийники собранного компьютера — то проверить правильность заполнения гарантийного талона он не в состоянии. В итоге фирма может отказаться от своих обязательств — и даже юридически им ничего доказать нереально.

2. Подмена устройств. Вы, наверное, удивитесь, но этот простейший способ процветает на рынке. Смысл — замена компонентов "равноценными" другими. К примеру, вы платите за видеокарту ASUS, а в компьютер вставляют nVidia карту на том же чипе. Более утонченный обман — замена чипов памяти более дешевыми (так как фирму-производителя посмотреть довольно нелегко), дорогих винчестеров — более дешевыми аналогами других фирм. Часто встречается и подмена дорогих retail-версий продуктов на версии oem — причем жертвами становятся как коробочные процессоры, так и видеокарты, и звуковые карты. Так как с готовым компьютером коробки из-под частей выдавать вроде как не резон,



то уличить продавца практически нереально. В случае если покупатель замечает подмену, всегда можно сослаться на отсутствие заказанного товара на складе в момент сборки.

**3. Недовес.** С товарищами, плохо знающими устройство компьютера, равно как и в случае заказа от крупной организации, возможен следующий вариант надувательства: вместо указанных в заказе устройств используются интегрированные в материнскую плату звуковая карта и даже видеокарта. Если с видеокартами этот номер проходит редко, то интегрированные звуковые решения за внешние выдаются довольно часто. Разновидностью "мелкого недовеса" является ставший классическим единый шлейф на привод компакт-дисков и винчестер, а также использование гораздо более дешевых 40-жильных шлейфов **Ultradma/33** вместо **Ultradma/66**. Результат — катастрофическое падение производительности. Сюда же входит и "экономия" термопасты при креплении кулера к процессору, и прочие мелкие пакости.

**4. Хочешь дешевле — получи.** Часто при торговле возникает ситуация, когда у покупателя не хватает буквально нескольких рублей для покупки компьютера — и он собирается уходить в поиске более низких цен. Покупателя отпустить нельзя — и именно в этот момент в ход идет "тяжелая артиллерия": "Подождите, у нас есть винчестер немного подешевле и видеокарточка чуть хуже". Покупатель приостанавливается, желание его получить новую "конфетку" побеждает недоверие — и в компьютер заказчика прямиком отправляются видеокарты типа **TNT2 M64**, которые "ничуть не хуже" **GeForce MX400**, и винчестеры образца позапрошлого года.

**5. Интернет — вопросов нет.** Стремясь преуспеть в ценовой борьбе с конкурентами, фирмы покупают **оem** — устройства, не снабженные драйверами, и продают их своим "счастливым" клиентам. Когда те, установив на компьютер **Windows**, приходят на фирму со справедливым вопросом "где драйверы", они получают железный ответ — "в Интернете"! И бедные покупатели оставляют свои деньги в ближайшем интернет-кафе.

**6. Чем делали — то и получилось.** Сборщики компьютерных фирм — тоже не станки с программным управлением, и порой у них случаются досадные ошибки, которые не должны всплыть перед начальством. Само собой, жертвой становится покупатель, который, принеся домой желанный "вычислитель", через несколько месяцев обнаруживает характерные царапины на текстолите материнской платы или любовно приклеенный суперклеем разъем винчестера.

**7. Мы принимаем купленные у нас устройства назад** — частый рекламный лозунг компьютерных фирм. Сущность его в том, что, приобретая устройство, вы можете сдать его назад в течение гарантийного срока за сходную сумму с целью апгрейда на новую "железку". Интересно, а кто-нибудь задумывался — куда деваются все эти устройства с почти окончившимся гарантийным сроком? Правильно — они переходят в компьютеры таких же пользователей, как вы, причем по цене нового устройства — отсюда частые поломки и обращения в гарантийный центр.

**8. Отказ от гарантии.** У производителей устройств есть много поводов отказаться от ремонта и обмена неисправных устройств —

этим они экономят себе немалые суммы денег. Отсюда — жесточайшие требования к возвращенному по гарантии товару — на электронике винчестеров не должно быть ни одной царапины — причем царапинами считаются даже легкие вмятины на поверхности микросхем, заметные лишь под микроскопом — здесь ссылаются на высокую интеграцию микросхем и их нежную начинку. Если компакт-диск взорвался в приводе — привод не подлежит возврату по гарантии, некоторые фирмы пишут об этом даже на самом приемном лотке. Поэтому будьте внимательнее, господа, и поаккуратней обращайтесь с купленным товаром.

**9. Гарантия вечна.** Представьте себе ситуацию, что, продав старый компьютер и приобретя взамен конфигурацию по частям в одной отдельно взятой небольшой фирме, вы в течение суток приходите к выводу, что, скажем, ваша материнка или процессор не работают. Следующим вашим логичным действием является поход к продавцу. Тот презрительно хмыкает, отбирает материнку/процессор и заявляет, что, мол, знаем мы вас, чайников. Далее следует пространная речь о том, что, скорее всего, оная запчасть работает и ее нужно всего лишь протестить "нашим специалистам". На это уйдет как минимум дня три (ранее ну просто никак). Далее, ежели "вдруг" она таки бракованная, то мы ее куда-то там отправим на гарантию, и это дело займет всего-то пару или, в крайнем случае, четверку недель. Ждите и обряцете. Сами виноваты.



Другими словами, только что приобретенный компьютер оказывается металлоломом на ближайший месяц, ибо без материнки или процессора, как это ни печально, ничего работать не будет. Отсюда рекомендация — бойтесь маленьких фирм под каким-нибудь многообещающим названием типа "Компьютерный мир" (само собой, автор не имеет в виду какой-то конкретный магазин, просто, что называется, к слову пришлось). Если вы вдруг оказались в подобной ситуации, то без лишних разговоров ступайте в местную государственную торговую инспекцию или союз потребителей. Как правило, действует безотказно.

## Организационные выводы

Позвольте мне напоследок сформулировать несколько советов вам, дорогие покупатели и будущие покупатели. Надеюсь, они вам пригодятся и помогут сделать правильный выбор при покупке.

**1. Не все то золото, что блестит.** Нужно крайне критически относиться ко всякого рода обзорам и тестированиям — во-первых, они

не могут всесторонне протестировать "железо", во-вторых — некоторая часть обзоров куплена на корню производителями (хорошая реклама "Железному цеху", однако! — от ред.).

**2. Не уверен — не обгоняй.** Если вы не до конца уверены в работоспособности какой-либо приобретаемой железки в вашей системе или не знаете, что выбрать — договоритесь с продавцом и оставьте в залог деньги, взяв товар. Так будет куда проще, чем годами судиться с продавцами о возврате денег.

**3. Не кидайтесь деньгами.** Не надо сразу показывать, сколько у вас денег. Пусть вам вначале подберут оптимальную конфигурацию для "среднего" человека, которую можно вежливо попросить улучшить до получения нужной цены — не давайте повод накидать в ваш компьютер все, что "немного залежалось".

**4. Не гонитесь за цифрами.** Порой покупатель хочет иметь самый производительный процессор линейки, а на остальное денег уже не хватает — и в жертву идут корпус, материнка, видеокарта. Система должна быть стабильной, не стремитесь к "выпячиванию" некоторых ее частей — все можно устранить апгрейдом.

**5. Смотрите не только на товар, а и на продавца.** Этому человеку вы должны доверять стопроцентно. Представьте себе человека, которому вы бы дали денег взаймы — именно этим требованиям и должен удовлетворять продавец.

**6. Попробуйте договориться.** Зачастую можно договориться с персоналом фирмы, чтобы они привезли вам товар по более сходной цене по предоплате. Этой возможностью не надо пренебрегать, но имейте в виду — должны быть гарантии привоза.

**7. Машина тоже хочет есть.** Приобретая принтер, обязательно посмотрите на наличие расходных материалов для него в магазинах города. Техника может быть просто уникальной, но без расходных материалов она не сможет работать вообще.

**8. Будьте бдительны.** При покупке внимательно осмотрите товар на предмет повреждений и совпадения серийных номеров с гарантийным талоном. Это именно тот случай, когда стоит смотреть в зубы дареного коня.

**9. И требуйте, наконец, кассовый чек!** Если вам дают только гарантийный талон, то сколько бы печатей на нем ни стояло — юридически вы будете не правы. Если вздумаете судиться с продавцом — нет документа, удостоверяющего покупку товара именно в этой фирме. Гарантийка таким документом не является.



И удачи вам в извечной борьбе противоположностей — продавца и покупателя! ■



# ИСТОРИЯ МИКРОПРОЦЕССОРА

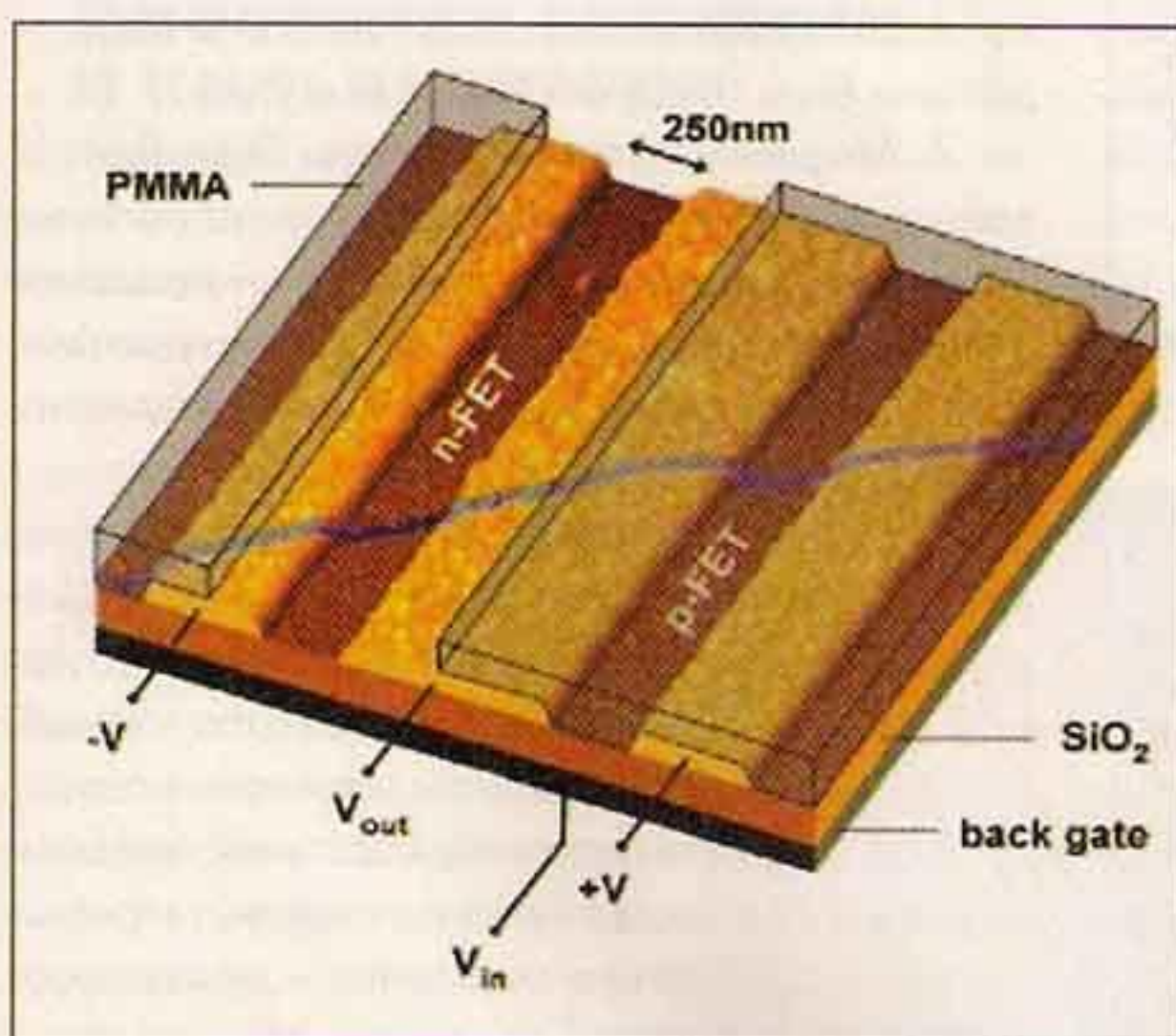
## Часть 3: За далью даль

### Полезные хитрости

АЛУ, блок декодировки и управления — это еще не весь процессор. Оставь инженеры все как есть, он, может, и работал бы, но не так шустро, как мы хотим. Поэтому инженеры добавили к базовой архитектуре процессора несколько хитростей, без которых наша виртуальная жизнь много потеряла бы в красоте и разнообразии. Это конвейеры, кэш-память, блок вычислений с плавающей точкой, блоки дополнительных инструкций MMX или 3DNow!, а также несколько продвинутых приемов работы с данными. Давайте рассмотрим все это богатство по порядку.

Если вы внимательно читали предыдущую статью, то наверняка заметили, что все операции, которые выполняет процессор, можно условно поделить на несколько стадий. Это стадии выборки, декодирования, определения адреса, выполнения и сохранения. Представляете, что будет, если все эти операции взвалить на один блок? На самом же деле разные операции выполняют разные блоки процессора, только для этого и предназначенные.

Представим себе такую ситуацию. Команда поступила в блок предварительной выборки, который переслал ее в декодировщик. Декодировщик послал остальным цепям процессора определенные указания по исполнению команды. Блок управления следил за очередностью исполнения опера-



ций. А что в это время делали блоки предварительной выборки и декодировки? Да ничего, стояли в сторонке и курили. Что, конечно же, не есть хорошо. В ЦПУ, где каждый мегагерц на счету, все участники процесса должны работать на полную катушку.

Почему бы блоку предварительной выборки не заняться следующей командой, после того как он отправил предыдущую в блок декодировки? Почему бы блоку декодировки не принять следующую команду от блока предварительной выборки сразу после выполнения предыдущей, не дожидаясь конца всего цикла обработки команды? То есть процессор как бы будет выполнять несколько команд одновременно.

Вам эта процедура, кстати, ничего не напоминает? Конечно же — стандартная схема организации конвейерного производства! Применяем ее к процессору — и получаем теоретический прирост производительности от 20 до 50%. А если при этом в процессоре будет не один конвейер, а несколько? Для справки — ЦПУ, имеющий более двух конвейеров с более чем пятью этапами в каждом, называется “суперскалярным” или “суперконвейерным”.

Однако не все так просто в королевстве датском. Этапы выполнения команд в каждом из блоков не одинаковы по времени. Может случиться так, что последующая инструкция выполнится быстрее, чем предыдущая в параллельном конвейере. Это нарушит очередность выполнения команд. Выполнение очередной команды может также зависеть от результата предыдущей. Соответствующему блоку придется некоторое время простаивать, ожидая выполнения нужной команды

на другом этапе. Первая напасть решается довольно просто: вводится некоторое число промежуточных буферов, которые сохраняют результаты работы конфликтующих во времени команд. Вторая напасть решается более изощренно. Чтобы устранить простои блоков процессора, используются переименование регистров, одновременное использование данных в обоих конвейерах и сохранение промежуточных значений в специальных буферах. В процессорах посовременнее применяются и вовсе “шаманские” приемы. Например, при условном

**все операции, которые выполняет процессор, можно условно поделить на несколько стадий. Это стадии выборки, декодирования, определения адреса, выполнения и сохранения. Представляете, что будет, если все эти операции взвалить на один блок?**

переходе простои неизбежны, ведь блоком конвейера придется дожидаться адреса перехода. А зачем ждать? Может, лучше попытаться “угадать” ад-

рес перехода, основываясь на предыдущих переходах? Все переходы, встречающиеся в программе, процессор запоминает в специальном буфере (branch target buffer). И на основе данных из этого буфера делается предсказание, будет ли произведен переход, а если будет, то куда. Если процессор ошибся и “послал” выполнение программы не туда, куда надо, приходится возвращаться к предыдущему шагу (что отнимает массу времени). Все это похоже на гадания на кофейной гуще, однако современные процессоры предсказывают адрес перехода с точностью до 90%, и потери производительности при ошибках практически незаметны.

Кэш — это специальный участок памяти, работающий на частоте, равной частоте процессора или вдвое меньше ее. Кэш-память работает гораздо быстрее оперативной и имеет очень высокую себестоимость. В ней хранятся команды и данные, с которыми процессор работает в данный момент. У некоторых процессоров кэш данных и кэш инструкций разделены, у других они единое целое. Второй вариант предпочтительнее, потому что процессор может гибко изменять соотношение количества памяти, выделяемого под хранение данных и инструкций. Благодаря кэшу производительность процессора увеличивается. Во многих процессорах имеется несколько уровней кэш-памяти. В “домашних” процессорах их, как правило, два, в серверных, как правило, три. Эти уровни могут различаться по скорости и по объему. Как правило, кэш L1 (level 1) — кэш первого уровня, самый маленький и самый быстрый.

FPU, он же Floating Point Unit, он же блок операций с плавающей точкой — неотъемлемая часть современных процессоров. От его скорости, в конечном счете, зависит производительность процессора в компьютерных играх. С блоком FPU косвенно связан и блок расширенных операций — в некоторых процессорах это MMX, в других — 3DNow! или SSE. Он отвечает за выполнение дополнительных инструкций, предназначенных для обработки графики, видео и звука. Фактически эти инструкции представляют собой набор дополнительных регистров расширенной разрядности (128 бит в реализации SSE) и набора операций над ними.

### Супербизон

В условиях, когда надо перемалывать тонны информации за пару секунд, когда конкуренты наступают на пятки, когда цена упущенной минуте — подзатыльник провинившемуся сотруднику (ценная идея! — от ред.), когда от скорости зависит все, невозможно обойтись без супер-



компьютеров. Они управляют спутниками, обрабатывают котировки ценных бумаг, рассчитывают сложнейшие электронные схемы (воссоздают себе подобных) и делают еще массу полезностей. Суперкомпьютеру — суперпроцессор! Так звучал бы лозунг советских времен на каком-нибудь заводе высоких технологий. Но в реальной жизни лозунг этот не пройдет. Со всей прямотой и ответственностью заявляю: нет никаких супер-

процессоров! ... **персональный суперкомпьютер, который будет доступен по цене для домашнего использования! При этом его производительность сможет тягаться с производительностью нескольких десятков четвертых Пентиумов вместе взятых.**

Конечно же, имеются отдельные экзотические экземпляры в прототипах, в отдельных малопопулярных системах, на бумаге, но ни в одном суперкомбайне от IBM или Sun вы не встретите подобных монстров. Да и зачем они нужны? Греться будут, как все цеха Урюпинского Сталинградского, а толку ноль. Не проще, не дешевле ли объединить несколько десятков, сотен, тысяч обычных процессоров и заставить их работать в связке? Ответ — «безусловно». Собственно, все суперкомпьютеры так и устроены.

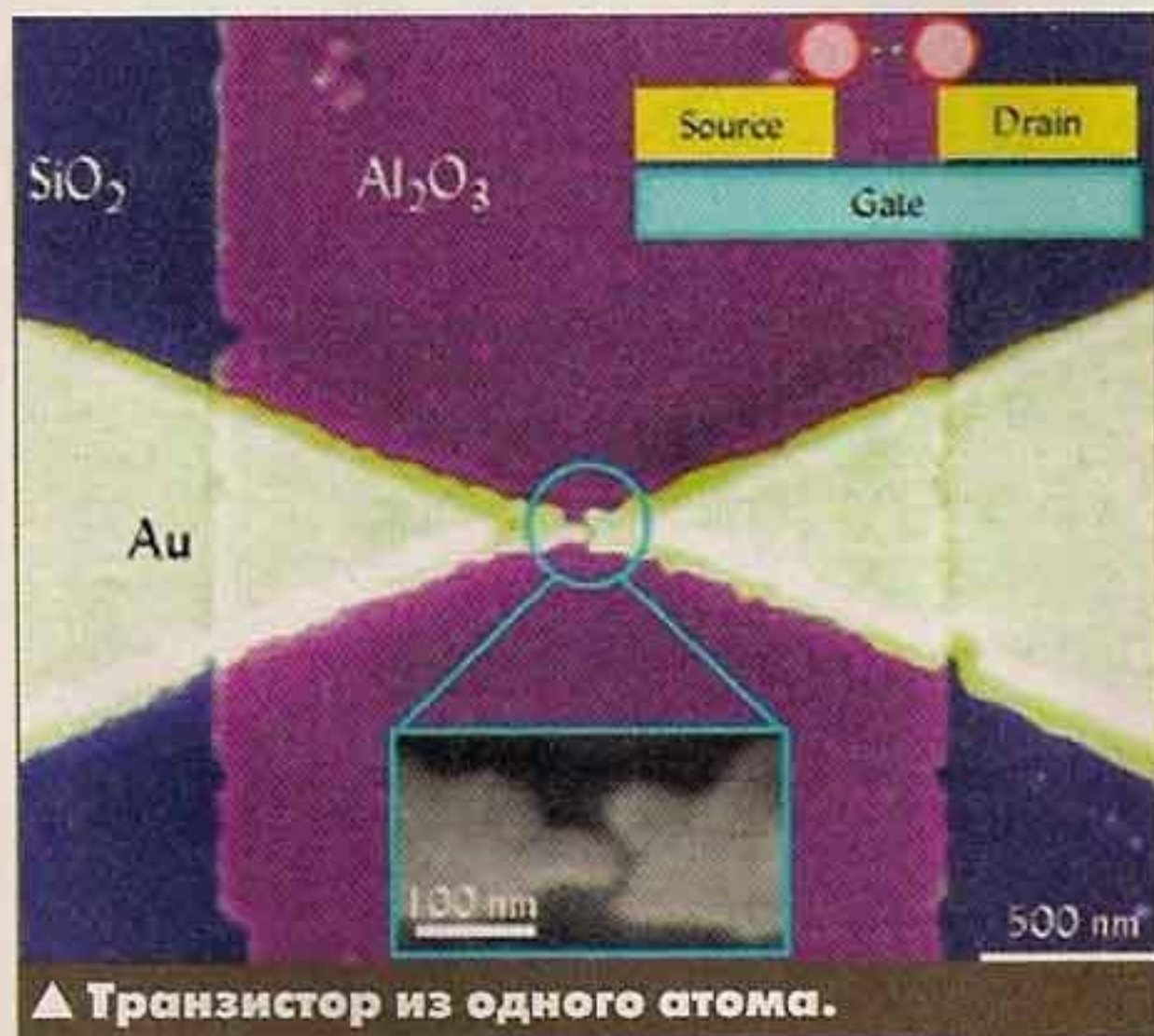
К сожалению, если заменить один процессор двумя, то вместе они не будут работать в два раза быстрее. И тысяча процессоров не будут работать в десять раз быстрее, чем сто. Это и есть основная проблема масштабирования многопроцессорных систем. Как распределить умножение двух простых чисел между двумя процессорами? А никак. Поэтому и программистам, и инженерам приходится подходить к делу творчески. Абы какая программа не сможет работать на многопроцессорном суперкомпьютере так же хорошо, как и на обычном. Поэтому программисты заточивают программы под число процессоров, заставляют процессоры эффективнее трудиться в общей упряжке.

Неплохо продвинулись в освоении многопроцессорной нивы и отечественные спецы. Например, еще в 1993 году фирма «Мультикон» совместно с белорусским заводом «Интеграл» выпустила суперкомпьютер, состоящий из 4600 процессоров! Сейчас в России суперкомпьютерами занимается фирма «Суперкомпьютерные системы» в рамках проекта СКИФ и при поддержке Института программных систем Российской Академии Наук. Они хотят реализовать фантастический проект — персональный суперкомпьютер, который будет доступен по цене для домашнего использования! При этом его производительность сможет тягаться с производительностью нескольких десятков четвертых Пентиумов вместе взятых.

## На грани возможного

В последнее время компьютерные технологии развиваются достаточно равномерно, демонстрируя постоянный, и оттого ужасно предсказуемый и скучный эволюционный процесс. Автору же, как, надеюсь, и многим нашим читателям, до колик в желудке хочется маленькой, но стремительной и эффектной революции! Судите сами: последние три-четыре года производители процессоров только и делали, что увеличивали гигагерцы и уменьшали технологический процесс. Скоро они пе-

рейдут на 0.09 технологию, потом уменьшат транзисторы еще раз, и еще, и еще разок. До некоего предела, который, само собой, имеется и у современных технологий производства процессоров. Финиш будет достигнут уже в ближайшее десятилетие. Законный вопрос

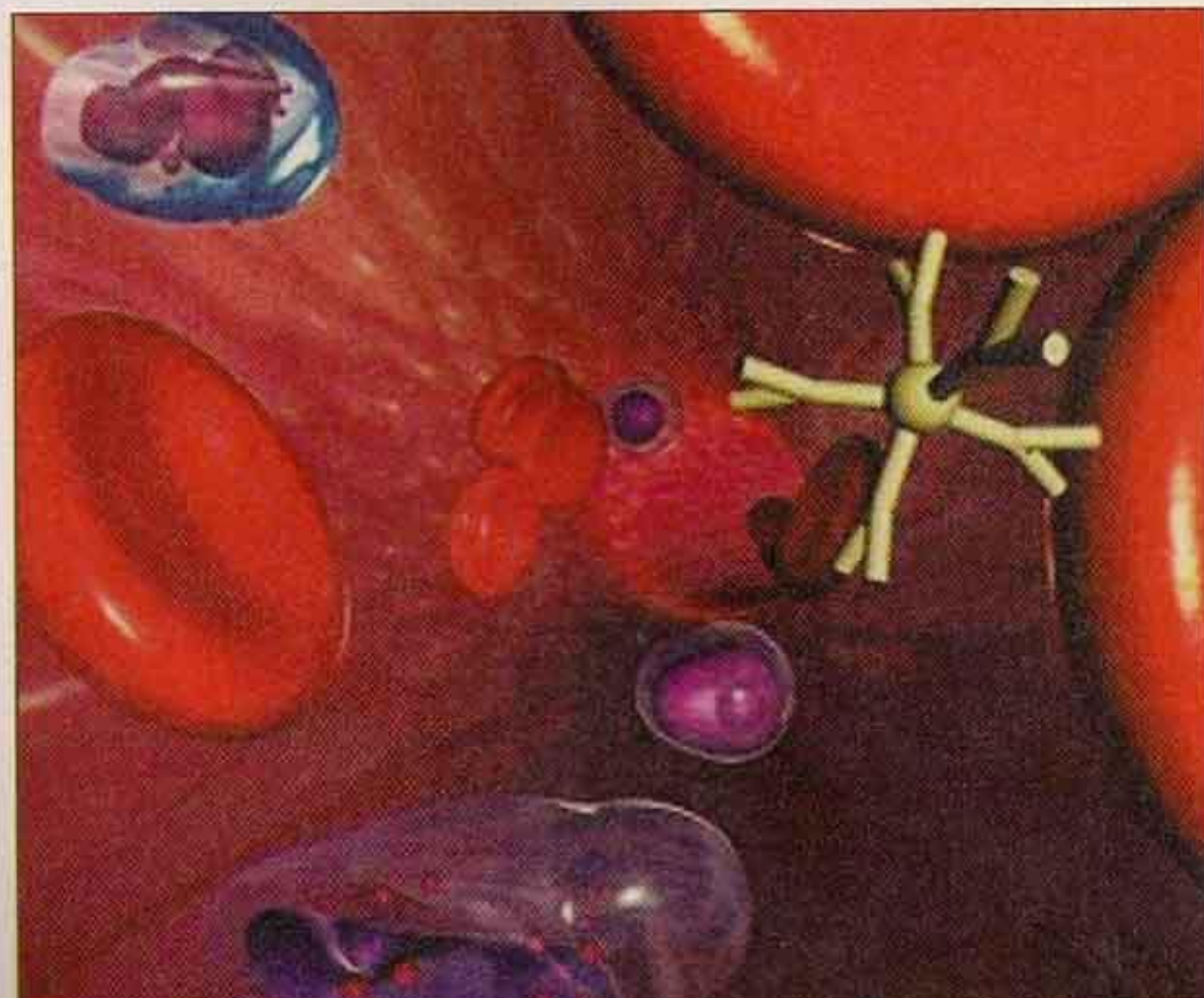


▲ Транзистор из одного атома.

— а что потом? Им, что неудивительно, уже давно задаются ученые умы ведущих компаний мира.

К примеру, IBM пытается внедрить интегральную логику на основе углеродных нанотрубок. Транзисторы на нанотрубках в несколько раз быстрее своих кремниевых аналогов. Элементарный рабочий прототип спецы из IBM разработали еще в прошлом году, и на данный мо-

мент работают над его доводкой. Пытаются сделать нанотранзистор надежным и высокопроизводительным. По предварительным оценкам логика на углеродных нанотрубках обещает стать достойной заменой кремнию и, вероятно, именно она обеспечит регулярный прирост производительности процессоров еще на несколько лет. Но и эта технология рано или поздно исчерпает себя. Поэтому ученые уже сейчас ищут еще более радикальные решения проблемы. И если вы ищете ответ на вопрос, какие процессоры будут стоять в ваших системных блоках через десять лет, то у меня будет для вас всего два варианта ответа. Будущее за био- и нанотехнологиями.



▲ Нанокapsулы, введенные в кровь, перемещаются по организму человека в поисках больных клеток. (Иллюстрация NASA).

Если прогресс свернет на дорожку биотехнологий, очень скоро мы получим компьютеры, вживляемые под кожу, в сетчатку глаза и, прости господи, прямо в мозг. Процессоры будут состоять из органических элементов, и как вариант — из тканей человека. Работы в этом направлении ведутся уже чуть ли не полвека. Ученые всерьез надеются создать высокоскоростные компьютеры на базе ДНК. Двое китайских гениев уже создали миниатюрный двигатель всего из одной молекулы ДНК. Есть надежда, что через несколько лет мы получим биочипы, в которых микроэлектромеханические технологии удачно сочетаются с биологическими процессами. Кстати, компания **Bowei BioTech** уже использует подобные ДНК-биочипы в приложениях, связанных с безопасностью. Биозонды, которые, курсируя в крови человека, будут лечить пораженные органы на микроуровне, — дело недалекого будущего. А там рукой подать и до процессоров, построенных преимущественно с помощью биотехнологий.

Многие ученые считают, что компьютеры на ДНК — это половинчатое решение. Раз решили уменьшать и убыстрять компьютеры — надо идти до конца. Дашь компьютеры на молекулах и даже на атомах! Это не фантастика. Фактически — технология ближайших нескольких лет. В институте **Bell Labs** изобрели молекулярный транзистор еще в 1947 году, а буквально недавно там же научились соединять транзисторы между собой. На рынке нанотехнологий по этому поводу очень скоро должна разразиться настоящая война. Ибо такие гиганты, как **Intel**, **IBM** и **HP**, стремятся как можно скорее застолбить себе место на перспективном рынке. В **HP** недавно решили проблему, которая стояла на пути создания полноценных интегральных схем на молекулярном уровне. Раньше они предлагали использовать простейшую сеть из проводников толщиной всего в несколько атомов, соединенных одномолекулярными триггерами. Незадача этого решения заключается в том, что электрические сигналы в таких схемах влияют друг на друга, и логика их работы нарушается. **HP** смогли победить неприятность простой и элегантной резолуцией, преобразовав некоторые узлы сети в изоляторы с помощью проводников, химическая структура которых отличается от остальной сети. Если так пойдет и дальше, то, глядишь, лет через пятнадцать на конвейер поступят первые атомарные компьютеры...

Вот только интересно, а куда ученые будут двигаться после атомов? Что еще придумают? Может, научатся управлять отдельными электронами? Поживем — увидим. ■



# Продам FPS, недорого...

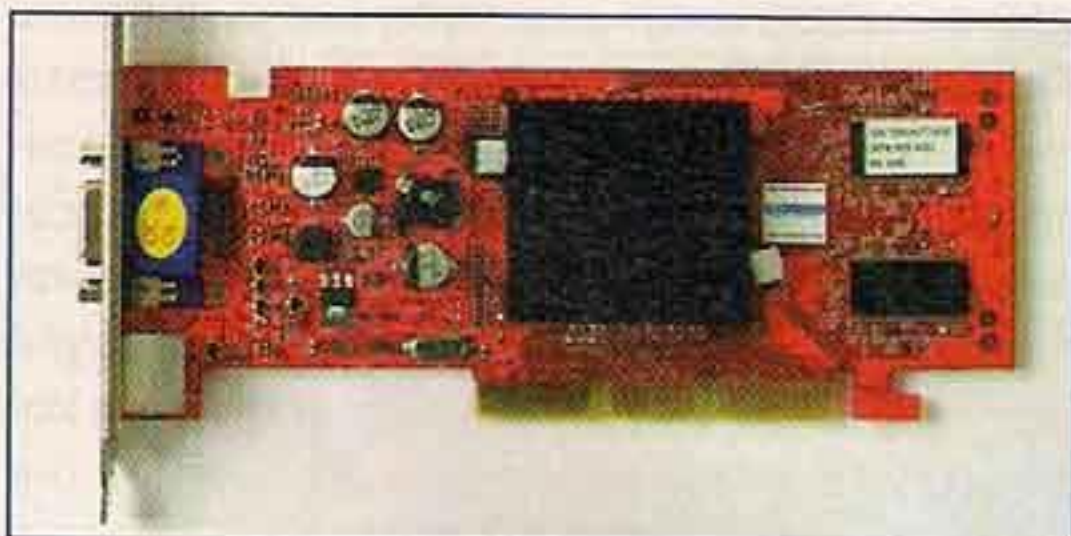
## Сводное тестирование бюджетных 3D акселераторов

### Введение

Желание экономить — естественно. Оно навязчиво, постоянно и по статистике преследует практически каждого второго потенциального покупателя. Избавить вас от него мы не в силах. Поэтому постараемся помочь иным путем. С помощью несложных манипуляций над вашим астральным телом превратим подсознательное влечение в теоретически обоснованное знание, которое, как известно, страшная сила.

Наша задача — это поиск. Поиск наиболее эффективного соотношения цена/качество в современном ассортименте недорогих 3D акселераторов. Его результатам посвящен основной объем статьи. Дополняет материал краткий анализ принципиальной необходимости 128 Мб видеопамати бюджетным видеокартам.

### NVIDIA GeForce4 MX420



Самая младшая плата в линейке, несущая на своем борту устаревшую SDRAM память. Хотя чип NV17 и имеет алгоритмы предсказания данных — этот факт не спасает его от провала в средних и высоких разрешениях. К покупке в большинстве случаев не рекомендуется, ибо имеет куда более быстрые ценовые аналоги.

Цена: ~ \$55-85

### GeForce4 MX440



Золотая середина, обладающая гораздо более быстрой DDR SDRAM памятью. Повышена частота ядра. На данный момент именно эта карта претендует на лавры всенародного GeForce2 MX (так сказать, преемственность поколений) и соперничает в ценовой категории с GeForce3 Ti200.

Цена: ~ \$58-110

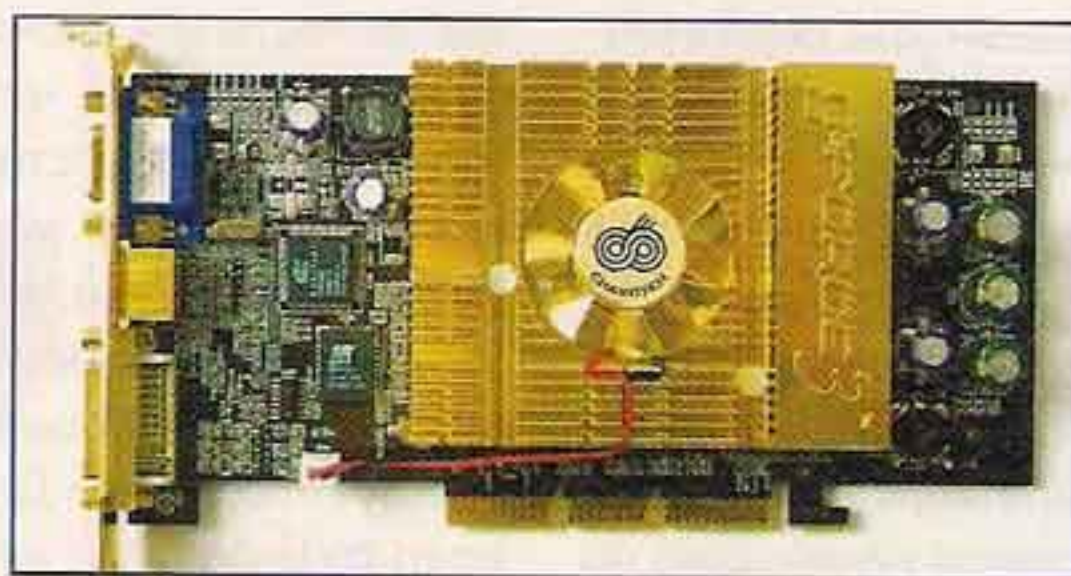
### GeForce4 MX460



Старшая плата в линейке MX, обладающая самыми высокими тактовыми частотами. Одной из особенностей этих плат является память, упакованная в достаточно новую BGA упаковку. Напомню, что новая упаковка способна обеспечить лучшее охлаждение памяти. Также напомним, что отличительной особенностью всей линейки MX является отсутствие поддержки пиксельных шейдеров. Другими словами — DOOM III у вас, конечно же, запустится, но...

Цена: ~ \$85-140

### GeForce3 Ti200



В отличие от полноценного GeForce3, имеет немного заниженные частоты ядра и памяти. Тем не менее отдельные экземпляры имеют отличный разгонный потенциал, за что данная модель особо любима народом. Некоторые особо выдающиеся карточки от Abit и SUMA демонстрировали стабильную (ну, почти) работу на штатных частотах Ti500. Производитель обеих плат, участвовавших в этом тестировании: Chaintech.

Цена: ~ \$80-150

### GeForce4 Ti4200



Младшая модель флагманской линейки продуктов NVIDIA. Платы имеют превосходный разгонный потенциал. Везучим оверклокерам удалось достичь частот топового Ti4600, который, между прочим, вдвое дороже Ti4200.

Жизнь значительно облегчает тот факт, что многие производители сегодня стараются оснащать платы быстрой памятью, хорошими кулерами и дизайном от Ti4600, дабы как-то выделить свой продукт из основной массы. Тем не менее из-за относительно высокой цены продукт с трудом тянет на звание "бюджетного". Эдакий хай-энд среди лоу-энда.

Цена: ~ \$110-250

### ATI Radeon 7500



От своего предшественника — Radeon 256 — отличается лишь увеличенными тактовыми частотами и поддержкой двух мониторных конфигураций. Особо про эту плату говорить нечего, поэтому краткое резюме сегодняшней рыночной ситуации ATI.

С платами на базе чипов ATI сейчас происходит полнейшая неразбериха. В России практически невозможно встретить платы производства самой ATI. Так называемые NONAME производители не отличаются высоким качеством и, как правило, поставляют на российский рынок уродцев с заниженными тактовыми частотами и плохим качеством изображения. Поэтому рекомендую приобретать акселераторы на базе GPU от ATI исключительно у дилеров канадской компании или известных брендов, например Gigabyte.

Цена: ~ \$50-130

### Radeon 8500LE



Radeon 8500 облегченный — "лайт". Чип, давший понять, что ATI идет в ногу со временем и может успешно конкурировать с таким гигантом, как NVIDIA. Хотя "восьмимысячник" был выпущен как соперник GeForce3, прибавка дополнительных 64-х мегабайт памяти позволяет Radeon 8500LE 128 Мб местами практически



PROFESSIONAL

# DRAGSTER RACING



## ГОНКИ!

Сверхскоростные  
драгстеры  
и стремительные карты.

Новые ощущения  
реальности  
в скоростных заездах.  
Под твоим контролем  
безудержная мощь  
суперсовременных  
автомобилей.

# RAVE KART RACING



Эксклюзивные права на издание игры на территории бывшего СССР принадлежат компании  
New Media Generation ([www.nmg.ru](http://www.nmg.ru)).

Заказ и бесплатная доставка по России электронных изданий компании New Media Generation:  
тел.: +7 (095) 903-3050, e-mail: [sale@nmg.ru](mailto:sale@nmg.ru)

**NMG**  
NEW MEDIA GENERATION



на равных конкурировать с GeForce4 Ti4200. Отличия от полноценного Radeon 8500 заключаются в банальном занижении тактовых частот ядра и памяти.

Цена: ~\$80-180

**Radeon 9000/PRO**

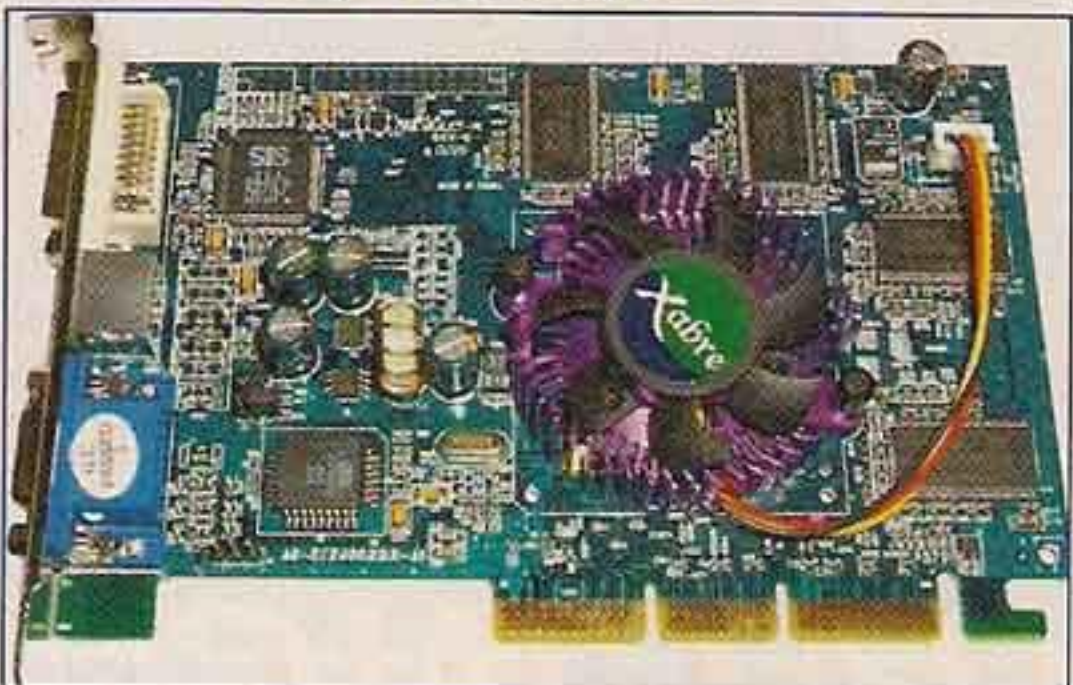


Цифра 9000 в названии говорит не о преимуществах над старшим собратом 8500, а всего лишь сигнализирует о последовательности выпуска. Тем не менее, многие ошибочно полагают, что производительность новой модели выше, чем у "восьмисотки". Это не так. На самом деле Radeon 9000 является первым действительно бюджетным чипом с поддержкой DirectX 8. Наконец-то, потратив менее \$100, можно увидеть красоту пресловутых пиксельных и вершинных шейдеров. Опираясь на опыт NVIDIA, компания ATI выпустила сразу две версии этого чипа — обычный и ускоренный с индексом PRO. В будущем ожидаются версии плат с AGP 8X интерфейсом.

Цена: ~\$72-150

**SIS**

**Xabre 80/200/400/600**



Никто не ожидал достойного возвращения компании SIS на рынок 3D графики. Но все же оно состоялось. Без особой помпы, без громких заявлений. С качественно новым и весьма перспективным модельным рядом Xabre.

Линейка состоит из четырех чипов. В порядке возрастания чисел в названии увеличиваются тактовые частоты. Восьмидесятая модель (не участвует в сегодняшнем тестировании) несет на своем борту медленную SDRAM память. Стоит отметить еще одну заманчивую возможность акселераторов SIS. Как и Radeon 9000, они поддерживают новомодный интерфейс AGP 8X.

Цена: ~\$80-150 (Xabre 400/600)

#### Конфигурация тестового стенда:

- Процессор AMD Athlon XP 1700+
- Материнская плата FIC AN17 на чипсете VIA KT333
- Оперативная память DIMM 512 Мб DDR SDRAM PC2100 (Hyundai) CL2
- Жесткий диск IBM DTLA 307015 (7200 rpm)
- Монитор SONY 24" GDM-W900
- Операционная система Windows XP PRO, DirectX 8.

Для Radeon 9700 применялись драйверы V6.13.10.6143, для GeForce — Detonator XP V30.82, для Radeon — V.6.13.10.6094, для Xabre — версии 3.03. Поскольку 16-битный

цвет давно стал достоянием двадцатого века, то все тесты проводились исключительно в 32-битном цвете при максимальных настройках качества графики. По уже сложившейся традиции, начнем с качества 2D графики.

### 2D графика и видео

Все видеокарты продемонстрировали приличное качество изображения вплоть до разрешения 1280x1024x100 Гц. Особенно мне хотелось бы выделить оригинальные (производства самой ATI) карты на семействе Radeon. Идеальная картинка вплоть до разрешения 1600x1200x100 Гц.

При просмотре DVD и MPEG4 выдающиеся результаты опять продемонстрировали видеокарты, построенные на решениях от ATI. Вровень с ними идет GeForce4 Ti4200. Остальные участники тестирования выглядят на их фоне достаточно бледно.

#### Результаты разгона

GeForce4 MX420 со штатных 250/166 (SDR) МГц до 320/240МГц  
GeForce4 MX440 со штатных 270/400 (DDR) МГц до 330/540МГц  
GeForce4 MX460 со штатных 300/550 (DDR) МГц до 340/700МГц  
GeForce3 Ti200 со штатных 175/400 (DDR) МГц до 230 / 500МГц  
GeForce3 Ti200 со штатных 175/400 (128Мб DDR) МГц до 220 / 510МГц  
GeForce4 Ti4200 со штатных 250/500 (DDR) МГц до 320/620МГц  
GeForce4 Ti4200 со штатных 250/444 (128Мб DDR) МГц до 290/630МГц  
Radeon 7500 со штатных 290/460 (DDR) МГц до 340/500МГц  
Radeon 8500LE со штатных 250/250 (DDR) МГц до 270/550МГц  
Radeon 8500LE со штатных 250/250 (128Мб DDR) МГц до 260/530 МГц  
Radeon 9000 со штатных 250/200 (DDR) МГц до 290/460МГц  
Radeon 9000PRO со штатных 275/275 (128Мб DDR) МГц до 310/590МГц  
Xabre 400 со штатных 250/500 (DDR) МГц до 270/560МГц  
Xabre 600 со штатных 275/550 (DDR) МГц до 300/650МГц

### 3D графика, игровые тесты

Дабы создать одинаковые условия для всех участников тестирования, вначале мы протестируем модели, оснащенные 64 мегабайтами видеопамати.

#### Return to Castle Wolfenstein

Результаты на диаграмме №1.

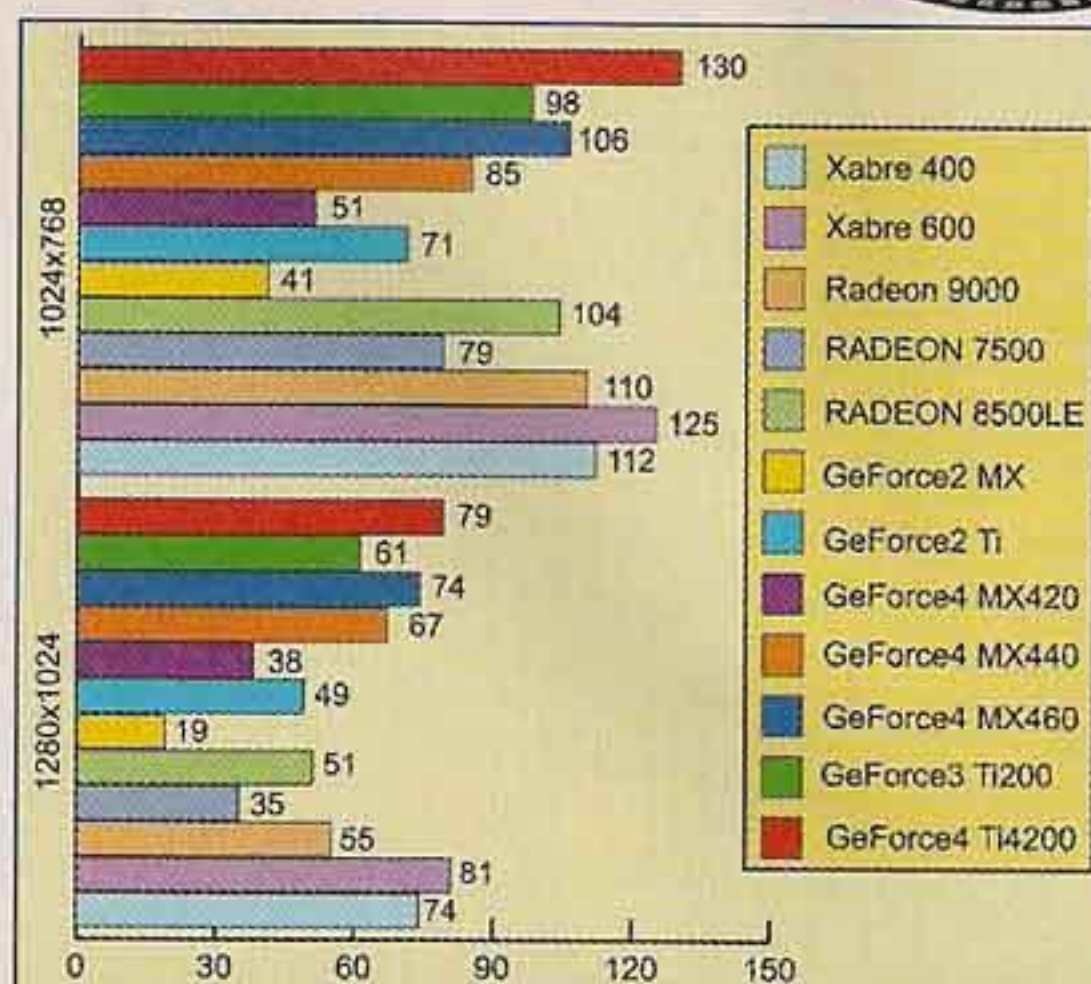
Тестирование проводилось на самолично записанной демке, которая, на мой взгляд, будет "потяжелее" известного Quaver. В этом бенчмарке решающую роль играют тактовые частоты и организация текстурного конвейера. Как мы видим, платы NVIDIA чувствуют себя превосходно. Лишь MX420 катастрофически отстает от старших собратьев. Обратите внимание на Xabre 600, который обгоняет в высоких разрешениях даже GeForce4 Ti4200. Одной из главных причин такой превосходной производительности является превосходная "заточка" драйверов под OpenGL. Также стоит отдать должное архитекторам GPU, которые создали прекрасный механизм предсказания данных. Ведь Return to Castle Wolfenstein создан

на переработанном движке Quake3 Arena, которая известна требовательностью к высокой пропускной способности памяти.

#### Unreal Tournament 2003 DEMO

Результаты на диаграмме №2.

Совсем недавно EPIC обнародовала новую версию популярной игры. Если вы уже стали

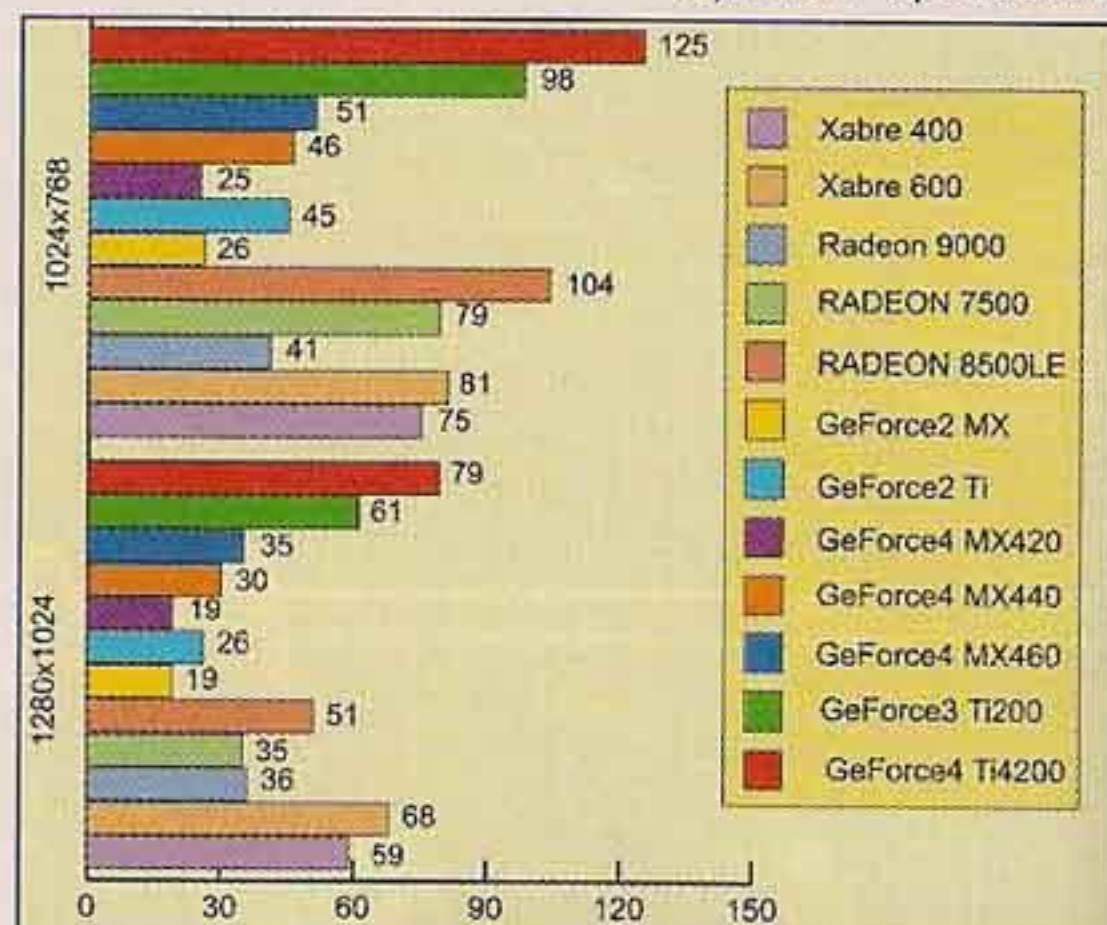


▲ Диаграмма №1. Return to Castle Wolfenstein

счастливым обладателем этой демки, то уже, наверное, знаете, что движок игры тщательно

оптимизирован под продукты NVIDIA. Факт наличия соответствующего логотипа вариантов не составляет.

Тем не менее, по сравнению с предыдущей демкой, FPS у продуктов ATI немного прибавилось. Скорее всего, данный факт следует воспринимать как результат кропотли-



▲ Диаграмма №2. Unreal Tournament 2003 (FPS)

вой оптимизации программного кода игры, а также как побочный эффект никогда не прекращающихся работ по доводке драйверов ATI.

#### Serious Sam: The Second Encounter

Результаты на диаграмме №3.

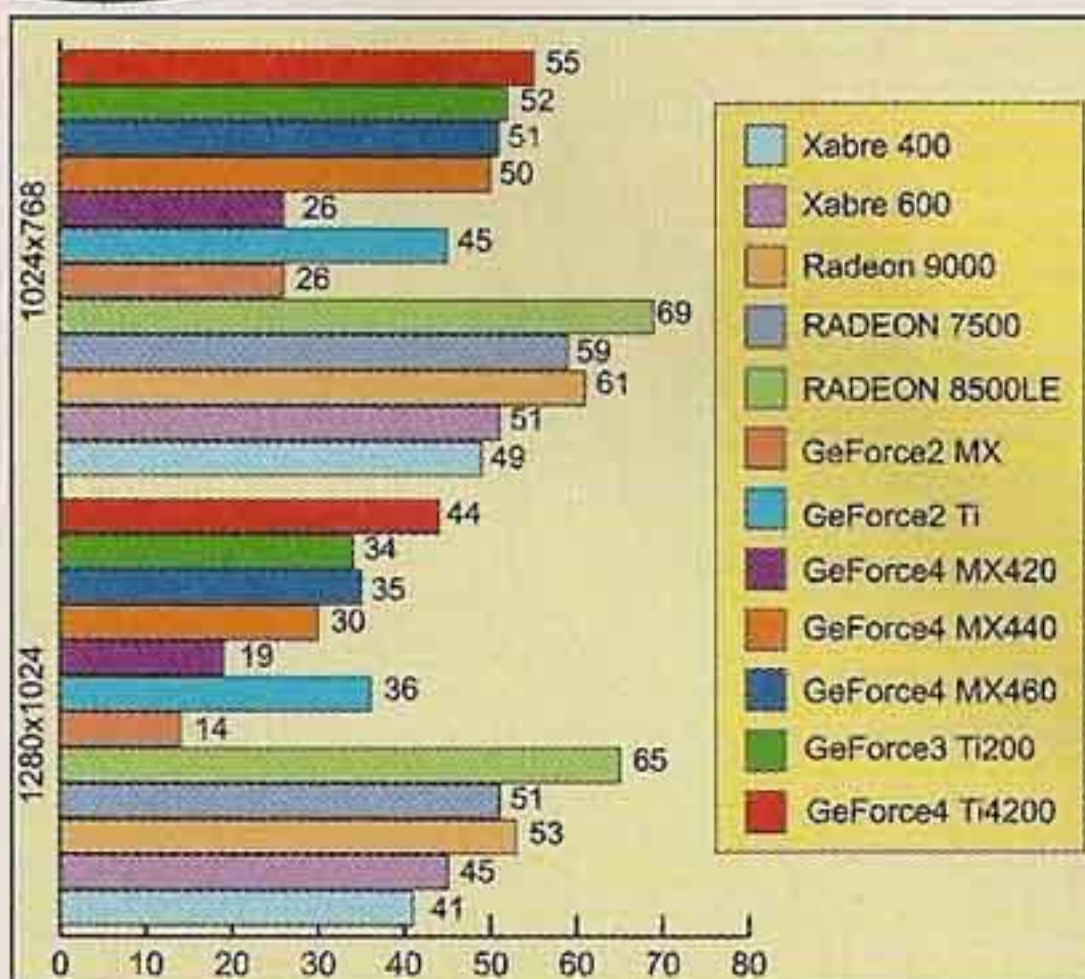
В этом тесте видеокарты ATI реабилитировались. Дело опять же в оптимизации движка и наличии специального настроечного профиля под карты серии 8500. Проигрыш Ti4200 в Serious Sam объяснить очень просто: видеокарты ATI могут накладывать до шести текстур за один проход, а "титаники" — всего четыре. Вообще, производительность всех видеокарт NVIDIA сильно зависит от производительности процессора, поэтому в низких разрешениях "титанику" не хватает мощности процессора, а в высоких сказывается невозможность накладывать шесть текстур за один проход.

#### 3DMark 2001 SE (общие результаты)

Результаты на диаграмме №4.

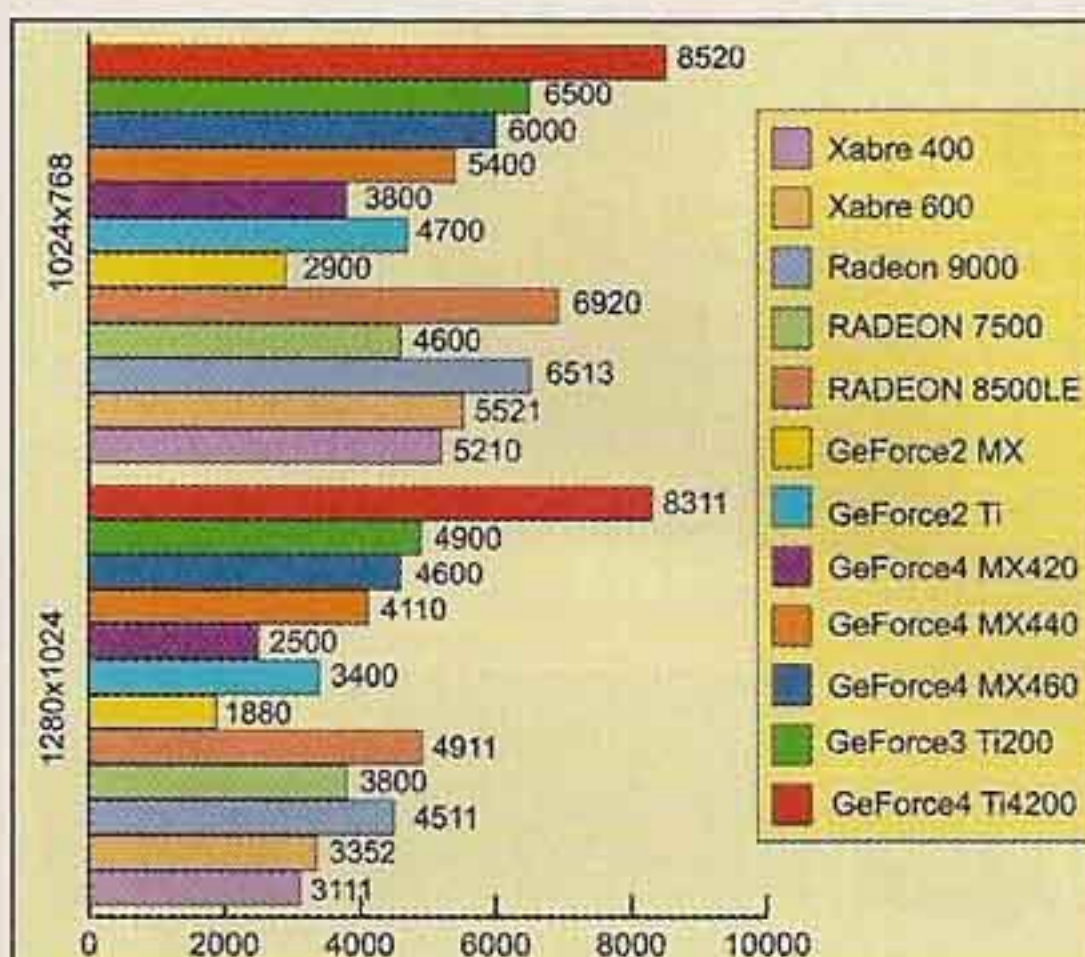
А вот на этот популярный тест стоит обра-





▲ Диаграмма №3. Serious Sam 2 (FPS)

тить особо пристальное внимание. Поскольку MadOnion постоянно обновляет свой продукт, то с некоторой долей вероятности можно рассчитывать на результат, учитывающий особенности современных плат. Как мы видим, производительность продуктов ATI достаточно хорошо сбалансирована, только Radeon 9000PRO



▲ Диаграмма №4. 3D Mark 2001SE (marks)

почему-то сильно отстает от собратьев в решении 1280x1024.

Стандартно проигрывает из-за своей медленной памяти GeForce4 MX420.

### 3DMark 2001 SE (общие результаты разогнанных видеокарт с объемом памяти 64 Мб)

Результаты на диаграмме №5.

Комментариев не имею. Все налицо.

### 3DMark 2001 SE (128 Мб vs 64 Мб на штатных частотах)

Результаты на диаграмме №6.

Как вы видите, дополнительные 64 Мб приносят хорошие дивиденды лишь мощным видеокартам, таким как Radeon 8500 и GeForce4 Ti4200. Остальным же такой объем видеопамети просто не нужен.

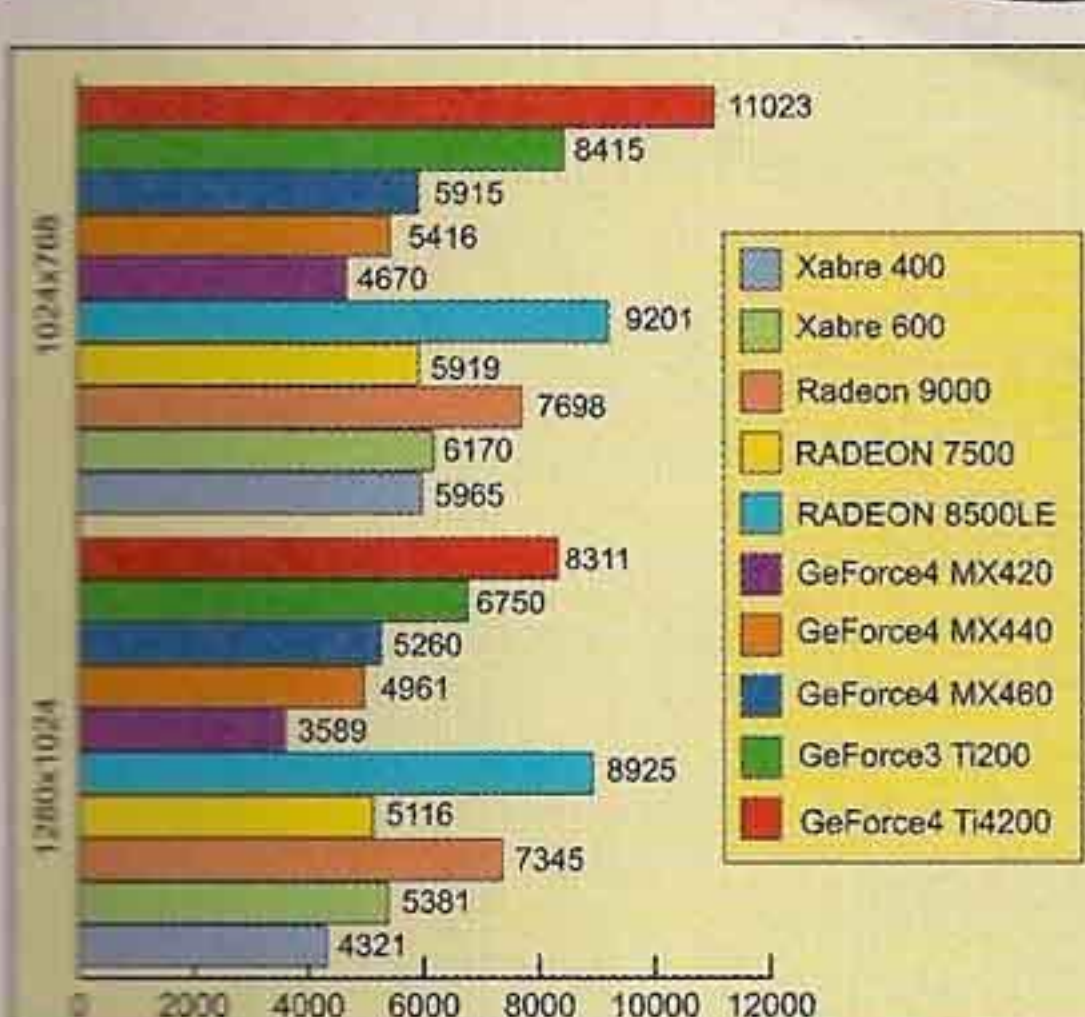
## Выводы

Не хочу петь персональные дифирамбы какой-нибудь конкретной видеокарте. Лучше пусть сподвигнут тесты. Тем не менее, для особо ленивых читателей определю победителя по соотношению цена/качество/производительность.

1) Radeon 8500LE 128 Мб занял первое место по нескольким причинам, и одной из главных является прекрасная производительность при превосходном наборе бесплатных функций, таких как Charisma Engine II, Pixel Tapestry II, Video Immersion II, HydraVision, TRUFORM, SMOOTHVISION, поддержка пиксельных шейдеров вплоть до версии 1.4. Но учтите, этот чип уже снят с производства, поэтому оригинальные платы производства самой ATI достать очень сложно, если не сказать практически невозможно.

2) Второе место заслуженно было отдано GeForce4 Ti4200 из-за прекрасной разогнваемости и самой высокой производительности. Если бы не высокая цена — было бы первое.

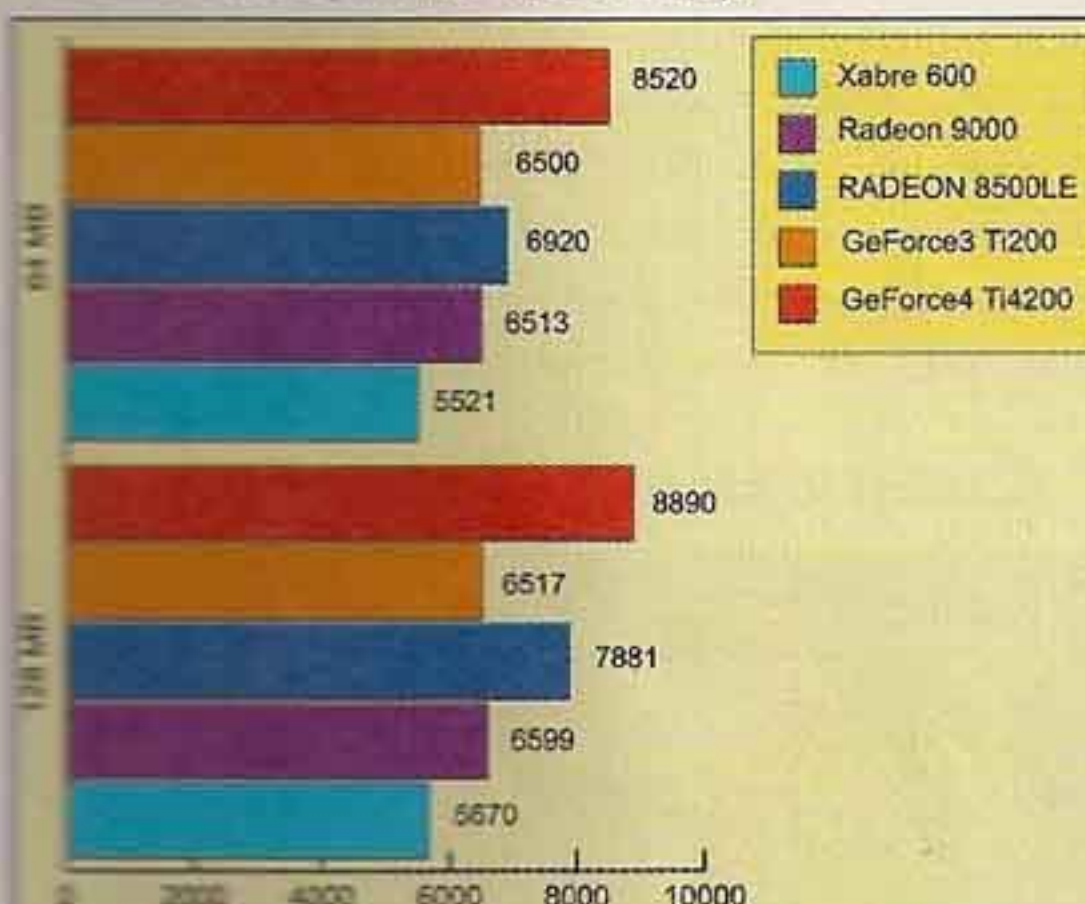
3) Без лишних разговоров третье место заслужил Radeon 9000/PRO. Унаследовав все прелести Radeon 8500, он практически не ут-



▲ Диаграмма №5. 3D Mark 2001SE разогнанные видеокарты 64 Мб (marks)

ратил семейных скоростных характеристик. Некоторым временным препятствием является цена, необоснованно завышенная по причине принципиальной новизны продукта.

Компьютерное оборудование, использованное при тестировании предоставлено компанией R&K ([www.r-and-k.com](http://www.r-and-k.com)).



▲ Диаграмма №6. 3D Mark 2001 SE 128Мб vs 64Мб (marks) 1024x768

	NVIDIA GeForce4 Ti4200	NVIDIA GeForce3 Ti200	Radeon 8500LE	GeForce2Ti	RADEON 7500	GeForce 4 MX 460 (MX440, MX420)	Radeon 9000/PRO	Xabre 400/600
Чип	NV25	NV20	R200	NV15	R200	NV17	RV250	Xabre 400/600
Ревизия чипа	A03	A5	A23	A12	A12	A3	A23	A1
Число конвейеров	4	4	4	4	2	2	4	4
Текстурных блоков на конвейер	2	2	2	2	3	2	1(!)	2
Текстур за проход	4	4	6	2	3	2	6	4
Максимальная скорость заполнения сцены (Мпикселей/сек)	1200	960	1100	1000	580	600 (540, 500)	1100	1000
RAMDAC, МГц	350*2	350	400 (+внешний 240)	350	350*2	350*2	400*2	350
Частота памяти, МГц	222(128Мб)/250(64Мб)	200	250	200	230	275(200)/166	280/275	250/275
Шина памяти, бит	128(BDDR)	128(BDDR)	128(BDDR)	128(BDDR)	128(BDDR)	128(BDDR)	128(BDDR)	128(BDDR)
Технология, мкм	0,15	0,15	0,15	0,18	0,15	0,15	0,15	0,15
Объем памяти у тестируемых видеокарт, Мб	64/128	64/128	64/128	64	64	64	64/128	128
Скорость памяти, нс	2,8	3,8	3,6	4	4	3,3 (4, 5)	3,6	3,3 (4)
Методы фильтрации текстур	билинейная, трилинейная, анизотропная	билинейная, трилинейная, анизотропная	билинейная, трилинейная, анизотропная	билинейная, анизотропная (до уровня 2), трилинейная	билинейная, трилинейная, анизотропная (до уровня 2), трилинейная	билинейная, трилинейная, анизотропная (до уровня 2), трилинейная	билинейная, трилинейная, анизотропная	билинейная, трилинейная
Тактовая частота работы ядра (МГц)	250	175	250	250	290	280 (270, 250)	250/275	250/275
Поддержка полноэкранного сглаживания	Мультисэмплинг 2x, 4x, Quincunx, 4xS	Мультисэмплинг 2x, 4x, Quincunx	Мультисэмплинг Smoothvision 2x..6x	FSAA 2x, 4x (*1)	FSAA 2x, 4x (*1)	WSAA 2x, 4x, Quincunx, 4xS (*1)	Мультисэмплинг Smoothvision 2x..6x	Мультисэмплинг 2,3,4
Поддержка пиксельных шейдеров	Да, до версии 1.3	Да, до версии 1.3	Да, до версии 1.4	нет	Нет	Нет	Да, до версии 1.4	Да, до версии 1.3
Поддержка вершинных шейдеров	Да, до версии 1.1	Да, до версии 1.1	Да, до версии 1.1	нет	нет	Да, до версии 1.1	Да, до версии 1.1	Нет
Поддержка поверхностей высокого порядка	RT-Patches	RT-Patches	N-Patches	нет	Нет	Нет	N-Patches	Есть
Версия OpenGL	1,3	1,3	1,3	1,3	1,3	1,3	1,3	1,3
Версия DirectX	8,1	8,1	8,1	8,1	8,1	8,1	8,1	8,1
Технологии оптимизации памяти	Z Occlusion Culling, Z Compression, Fast Z Clear, Memory Precharge	Z Occlusion Culling, Z Compression	HyperZ II	нет	HyperZ	Z Occlusion Culling, Z Compression, Fast Z Clear, Memory Precharge есть (*2)	HyperZ II	Есть
Выход на два монитора	Да	Да	Да	Нет	Да	Да	Да	Нет
Аппаратная декомпрессия DVD	Да	Нет	Да	Нет	Да	Да	Да	Да
3D текстуры	Да (с анизотропией)	Да (с анизотропией)	Да (без MIPMAP)	Нет	Да (без MIPMAP)	Да (с анизотропией)	Да (без MIPMAP)	Да (без MIPMAP)
Туман	FOGVERTEX FOGRANGE FOGTABLE	FOGVERTEX FOGRANGE FOGTABLE	FOGVERTEX FOGRANGE	FOGVERTEX FOGRANGE FOGTABLE	FOGVERTEX FOGRANGE FOGTABLE	FOGVERTEX FOGRANGE FOGTABLE	FOGVERTEX FOGRANGE	FOGVERTEX FOGTABLE





## Тестирование акустической системы Genius SW-5.1 Home Theater

**В**Ы думали, дешевый 5.1 звук бывает только от Creative? Ха! Дак знайте же — вы ошибались! Король настольных пищалок решил потрясти перед нами своими мощами. И решил, прямо скажем, по-папски. Подумал, что мелочиться не к лицу, и забабал сразу большую-пребольшую такую акустику, в дереве, с кнопками там разными красивыми и с низенькой ценой.

### Сверх сил



Самым сложным в тестировании SW-5.1 Home Theater было затаскать эту бандуру в редакцию. Цельных 21,54 кг окончательно подорвали редакторское здоровье Дяди Федора. Причина выдающихся БРУТТО и НЕТТО выяснилась, когда мы расконсервировали коробку. Вы хотели большой сабвуфер? Получите и распишитесь — 220x380x330 мм, мощность — 45 Вт по системе RMS (см. тестирование Megaworks 510D — прим. редактора). Хотите центр, который не влезет на монитор? Пожалуйста — 360x160x165 мм, при мощности в 15 Вт. Сателлиты с пол системного блока? Да ради Бога — 160x235x165 мм (тыловые чуток поменьше — 120x120x120 мм), 15 Вт.

На передней панели сабвуфера (он же и усилитель в одном лице) накидали разных красивых ручечек и кнопочек. Суть проста — ручечки управляют громкостью (общая, фронт, тыл, центр), а кнопочки переключают акустику в разные режимы (CD/VCD/DVD, AC3, Tape и TV). В общем, "чпокни и слухай!". Да, а еще пульт управления в комплекте есть. С батарейками даже. Но невыразительный и малофункциональный он какой-то. Не папский, короче. Наша выбирает ручное управление.

На задней панели все как положено: аналоговые и цифровой входы плюс питание. Правда, при подключении к картам от Creative через ци-

фровик отказалась шарманка играть нам песню... Пришлось зарядить в компьютер Дяди Федора родную карточку Sound Maker Value 5.1 от Genius (так вот кто это был — прим. ред.) — все заработало, как надо. В принципе, мучались мы с перестановкой только из спортивного интереса — через аналог все звучало как следует. Проводов в комплекте навалом. Вернее, столько, сколько нужно. В общем, нам хватило.

### Полный вперед

Возиться долго не пришлось. Через полчаса все части акустической системы были расставлены на стратегически важные позиции, а необходимые установки вбиты в вечно мастдайный Windows. Пришло время нарушить рабочую атмосферу в редакции. Тестирование проходило на следующей системе:

- Процессор: Intel Pentium 4 1500MHz
- Системная плата: Soltek SL-85DRV3
- Оперативная память: 512 MB DDR SDRAM PC2700
- Жесткий диск: IBM 80Gb, ATA133, 7200 об/мин.
- Звуковая плата: Sound Maker Value 5.1
- Операционная система: Windows 98 SE

Сразу же с гордостью заявим, что свои \$140 SW-5.1 Home Theater полностью отработала. Погоняв пару часов в свежайшие папские гамы, среди которых следует отметить Mafia, Battlefield 1942 и Soldier of Fortune 2, мы пришли к выводу, что звучок таки пришелся нам по вкусу. Жидковат, правда, немного, но в ухо не бросается. Тестирование достигло своего апогея, когда на горизонте замаячил коллега FX со свежеприобретенными DVD-версиями Resident Evil и Blade 2.

Все в редакции быстренько устремились на обед, а мы, не теряя столь драгоценного времени, нагло вырвали заветные диски у растерявшегося автора и отправили его прогуляться.

Поток Dolby Digital 5.1 система восприняла на порядок лучше, и от пресловутой "жидкости" не осталось и следа (видимо, до этого подводила карточка). А Дяде Федору так понравилось, что он невольно потянулся к ручке громкости и прибавил ее ровно наполовину (я думал, никто не увидит — прим. ред.). Зря, эх, зря он это сделал! Не успела Мила Йовович взмахнуть топо-



ром, как с соседнего этажа прибежала какая-то очкастая (вырезано цензурой) и начала втирать нам что-то про шум в рабочее время, дрожащие стены и жалобы, которые она уже идет на нас катать. На это мы ответили ей, что (вырезано цензурой). Инцидент был исчерпан, и мы остались довольны. На следующий день начальст-



во попросило нас запаковать систему обратно, что мы и сделали, с нескрываемой обидой на лице и со словами (вырезано цензурой).



В целом мысль наша такова: за 140 зеленых SW-5.1 Home Theater — несомненно, хорошее приобретение. Мы, конечно, видали и получше. Но значительно дороже, правда... В общем, все зависит от потребностей. Кому-то и за \$2000 системы мало, а у кого-то и от Genius Home Theater тетки очкастые забегают. За сим откланяюсь. ■

Сердечно благодарим компанию "Бюро" (www.buro.ru) за предоставленный комплект акустики Genius SW-5.1 Home Theater.



# Mediateka 2003

вторая  
московская специализированная  
выставка мультимедиа-технологий

19–22 марта, Новый Манеж

## ТЕМАТИКА ВЫСТАВКИ

- Аппаратное обеспечение мультимедиа
- Мультимедиа-телефония
- Мультимедиа-системы и технологии
- Мультимедиа-продукты
- Internet

“4D-студия” – мастер-классы цифровых технологий  
“Мультимедиа-класс, –офис, –дом”  
Конкурс “Визионер”  
[www.mediateka.ru](http://www.mediateka.ru)

future is now...

**multitech**  
бренд-агентство мультимедиа

### ОРГАНИЗАТОРЫ:

Multitech brand agency  
[www.mediateka.ru](http://www.mediateka.ru)

e-mail: [info@mediateka.ru](mailto:info@mediateka.ru)

тел.: 978 2021, 978 3728

НП “Центр  
предпринимательской  
инициативы”

Информационная поддержка:

**МАНИЯ**

**КОМПЬЮТЕРЫ**  
**ПЛ**

**МИР ШКОЛЫ**

Новый Манеж, Георгиевский пер., 3/3  
(м. “Охотный ряд”, выход к Госдуме) [www.newmaneg.ru](http://www.newmaneg.ru)



# RAID

## В ТЫЛУ ТЕХНОЛОГИЙ

Практическая оценка полезности RAID массива



Современный ассортимент материнских плат по самым скромным оценкам насчитывает несколько сот моделей. Большинство из них имеют различную степень интеграции полезных и не очень полезных устройств. Но если к интегрированному в материнскую плату звуку все уже давно привыкли, то непонятное слово **RAID**, указанное в спецификации, все еще сбивает многих с толку. В данной статье мы расскажем вам о том, что представляет собой эта технология, каковы ее плюсы и минусы, и вообще выясним ее практическую полезность для рядового пользователя.

### Что такое RAID, и зачем он нужен

Сама аббревиатура RAID расшифровывается как Redundant Array of Independent (или Inexpensive) Disks (избыточный массив независимых (или недорогих) дисков). В массивы можно укладывать только диски одинаковой емкости — и очень желательно, чтобы они были одной модели. Вся суть в том, чтобы при помощи специального контроллера объединить несколько жестких дисков в массив, видимый системой как один диск. Это позволяет повысить такие эксплуатационные характеристики дисковой подсистемы компьютера, как скорость, надежность или и то, и другое вместе взятое. RAID контроллеры могут быть как интегрированы непосредственно на материнскую плату, так и приобретены отдельно в виде внешней PCI карты.

Существует шесть уровней реализации RAID массива: RAID 0, RAID 1, RAID 0+1, RAID 3, RAID 4 и RAID 5. В этой статье мы рассмотрим только RAID 0, RAID 1 и RAID 0+1, ибо встроенные в материнские платы RAID контроллеры в большинстве случаев реализуют либо только первые два уровня, либо первые три. Чаще всего интеграции "подвергаются" контроллеры производства компаний Promise и HighPoint. Контроллеры Promise, как правило, поддерживают RAID 0 и RAID 1 (например, весьма популярная у производителей материнских плат модель FastTrax100 поддерживает только эти два уровня RAID), тогда как контроллеры HighPoint часто имеют поддержку еще и RAID 0+1.

Оставшиеся уровни являются уделом дорогих профессиональных станций и нам не интересны.

### RAID 0

Данный уровень реализации (его еще называют Striping) позволяет объединить несколько жестких дисков (минимум два) в высокоскоростной массив. При этом скорость работы дисковой подсистемы (в теории) возрастает практически кратно числу дисков в массиве. Сразу оговорюсь, что возрастает только скорость чтения/записи, время поиска данных при этом не оптимизируется.

В процессе записи данных в такой массив контроллер разделяет информацию на равные блоки, затем каждый блок пишется на свой диск. Очевидно, что N блоков данных пишутся на N дисков массива одновременно, что теоретически позволяет увеличить скорость записи в N раз. Чтение данных происходит по той же схеме, то есть блоки информации читаются одновременно со всех дисков массива. Это единственный режим работы массивов, не являющийся избыточным. Под этой мудреной фразой следует понимать, что при выходе из строя хотя бы одного из дисков массива все ваши данные отправляются прямиком к уху под хвост, так как, по сути, будет безвозвратно утеряна 1/N часть всей информации, где N — число дисков, составляющих массив.

Этот режим работы наиболее интересен нам в практическом плане, так как именно он позволяет повысить быстродействие всей системы. Говоря о производительности системы, мы исходим из той простой аксиомы, что жесткий диск на данный момент является самым "тормознутым" устройством внутрисистемной передачи данных, и увеличивая его скорость, мы тем самым ускоряем всю систему в целом.

### RAID 1 и RAID 0+1

Этот уровень реализации более известен как Mirroring или "зеркалирование" (минимальное количество дисков — 2 штуки). Суть его состоит в том, что два диска, работая в паре и видимые системой как один логический диск, несут на себе, по сути, одни и те же данные. То есть один блок информации пишется сразу на два диска. Очевидно, что скорость записи при этом ни на йоту не возрастает (но и не падает, так как запись производится параллельно), однако такой подход обеспечивает в два раза большую надежность. Массив уровня RAID 1 полностью избыточен, то есть при выходе из строя одного из дисков контроллер просто переключает все операции чтения/записи данных на второй оставшийся, и потери информации не происходит.

Интересной особенностью RAID 1 является то, что считывание данных происходит сразу с двух дисков, то есть, по сути, операция чтения в массиве RAID 1 выполняется с той же скоростью, что и в массиве RAID 0. Недостатком RAID 1 массивов является крайне неэффективное использование дискового пространства, принесенное в жертву ради надежности. Например, объединив два 40-гигабайтных винчестера в RAID 1 массив, вы получите эффективную емкость в те же самые 40 Гб, а объединив их в RAID 0 массив, вы удвоите емкость до 80 Гб и повысите скорость, однако проиграете в надежности (ибо раздельное хранение данных на двух независимых дисках "без RAID", согласитесь, все же надежнее).

Для увеличения скорости записи и обеспечения надежности хранения данных несколько массивов RAID 1 можно объединить в RAID 0. Такая конфигурация называется двухуровневым RAID или RAID 0+1. Минимальное количество дисков в таком массиве — 4 штуки. Добавим также, что это оптимальный способ организации дискового массива, однако финансовые затраты на него несколько чрезмерны.

### Как мы тестировали

Для тестирования RAID массивов нашей лабораторией была выбрана следующая конфигурация:

Процессор: ..... Intel Pentium 4 1700 МГц  
(ядро Willamette, 256 кб L2 cache, 400 МГц system bus)  
Материнская плата: ..... Jetway i401R (i845, RAID)  
Оперативная память: ..... 512 Мб DIMM SDRAM



**Жесткие диски:** .....Western Digital WD1200BB (120 Гб, 1 штука) и WD600BB (60 Гб, 2 штуки). Скорость вращения шпинделя 7200 об/мин

**Видеокарта:**.....Gainward GeForce4 PowerPack! Ultra/650XP (GeForce4 Ti4200, 128 Мб DDR)

**Операционная система:** .....Windows XP Professional RUS

Проясню суть данного тестирования. Красной нитью на протяжении всего тестирования будет идти противостояние RAID 0 массива (режим Striping) объемом 120 Гб, состоящего из двух 60-гигабайтных винчестеров, и обычного 120-гигабайтного жесткого диска. Также, ради, так сказать, спортивного интереса, нами будет оттестирован RAID 1 массив (режим Mirroring) объемом 60 Гб, состоящий из все тех же двух 60-гигабайтных винчестеров. Быстродействие этого массива, естественно, будет сравниваться с обычным диском объемом 60 Гб.

Для тестов нами были выбраны следующие программные продукты:

Синтетические тестовые пакеты:

- SiSoft SANDRA 2002 SP1;
- MadOnion PCMark 2002 Pro.

Реальные игровые приложения:

- Serious Sam: The Second Encounter;
- DroneZmark.

Также мы провели несколько "самопальных тестов", а именно:

- копирование файла объемом 691 Мб из одной директории в другую;
- копирование большого числа мелких файлов (8251 файл общим объемом 100 Мб).

Жесткие диски разбивались на два раздела. Один из них делался системным (на него отводилось 3 Гб), другой принимал на себя бремя основного (на него отводилось все оставшееся на диске место). На системный диск, как нетрудно догадаться, устанавливалась операционная система, на основном же проводилось само тестирование.

Также в ходе тестирования мы пытались выяснить, как наиболее выгодно (с точки зрения производительности, естественно) подключать RAID массивы к контроллеру. Дело в том, что массив из двух дисков можно подключить как одним шлейфом (заяв, таким образом, один канал контроллера), так и двумя, заняв уже два канала. Очевидно, что при подключении массива, состоящего из двух дисков, при помощи двух шлейфов, каждый диск висит на своем собственном канале, не мешая работать своей "второй половине". Однако всегда ли это дает выигрыш в производительности, мы ответим чуть позже.

### SiSoft SANDRA 2002 SP1

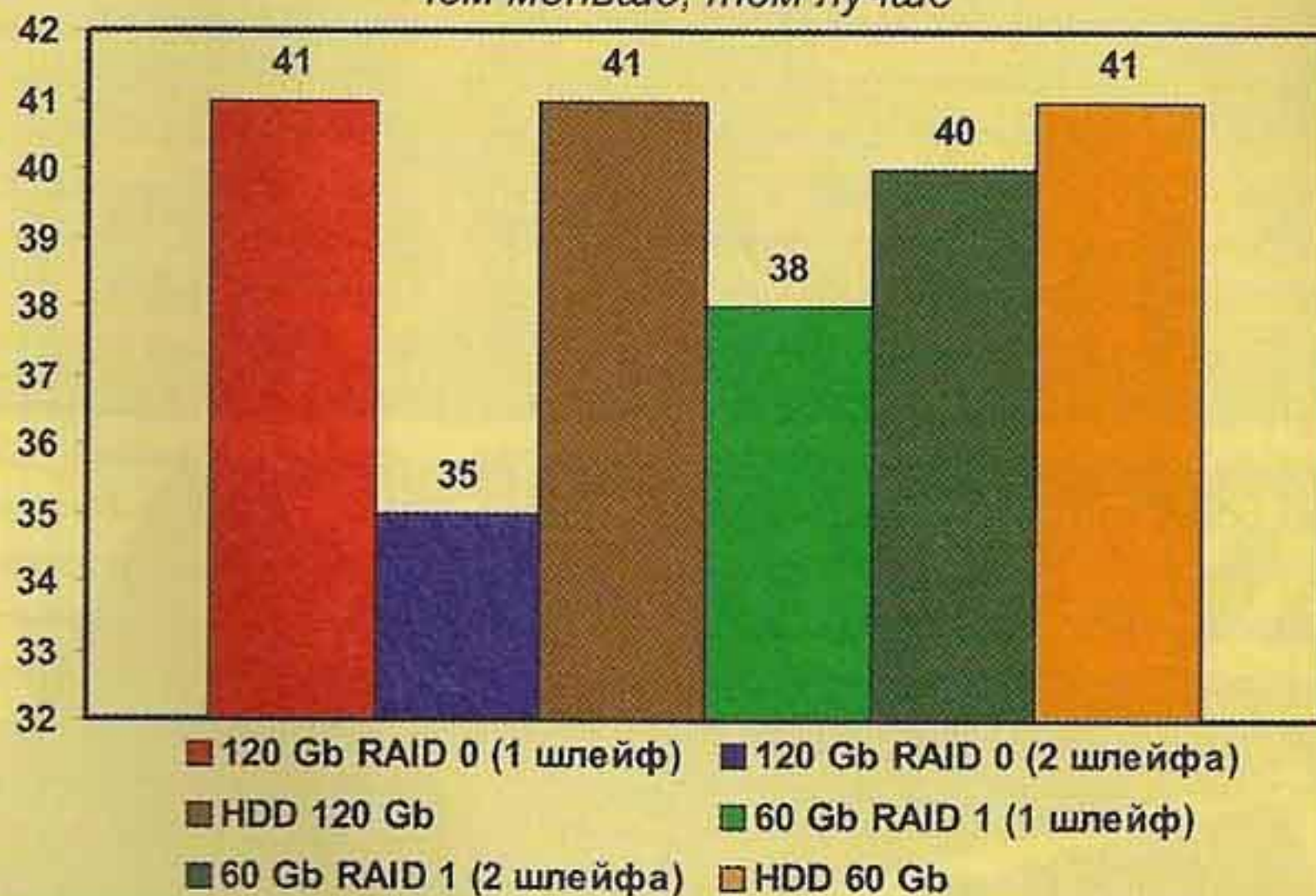
Данный программный пакет содержит множество различных тестов практически для всех подсистем компьютера. Кроме того, он способен дать практически полную информацию касательно комплектующих, на основе которых построена ваша машина, а также провести стресс-тесты для основных систем компьютера. Однако нас интересует лишь тест жесткого диска, обозванный создателями Filesystem Benchmark (см. диаграмму 1).

Первое, что бросается в глаза — явное преимущество RAID 0 массива. Причем мы сразу же можем уверенно заявить, что при использовании RAID 0 массивов наиболее выгодно сажать диски на разные каналы контроллера, то есть использовать два шлейфа.

Прирост производительности при использовании двух шлейфов составляет порядка 16%, а общий отрыв RAID 0 массива от обычного диска той же эффективной емкости равняется примерно 56%! То есть в данном бенчмарке RAID 0 массив более чем в полтора раза быстрее конкурирующего 120-гигабайтного диска!

### DroneZmark (время загрузки в секундах)

Чем меньше, тем лучше



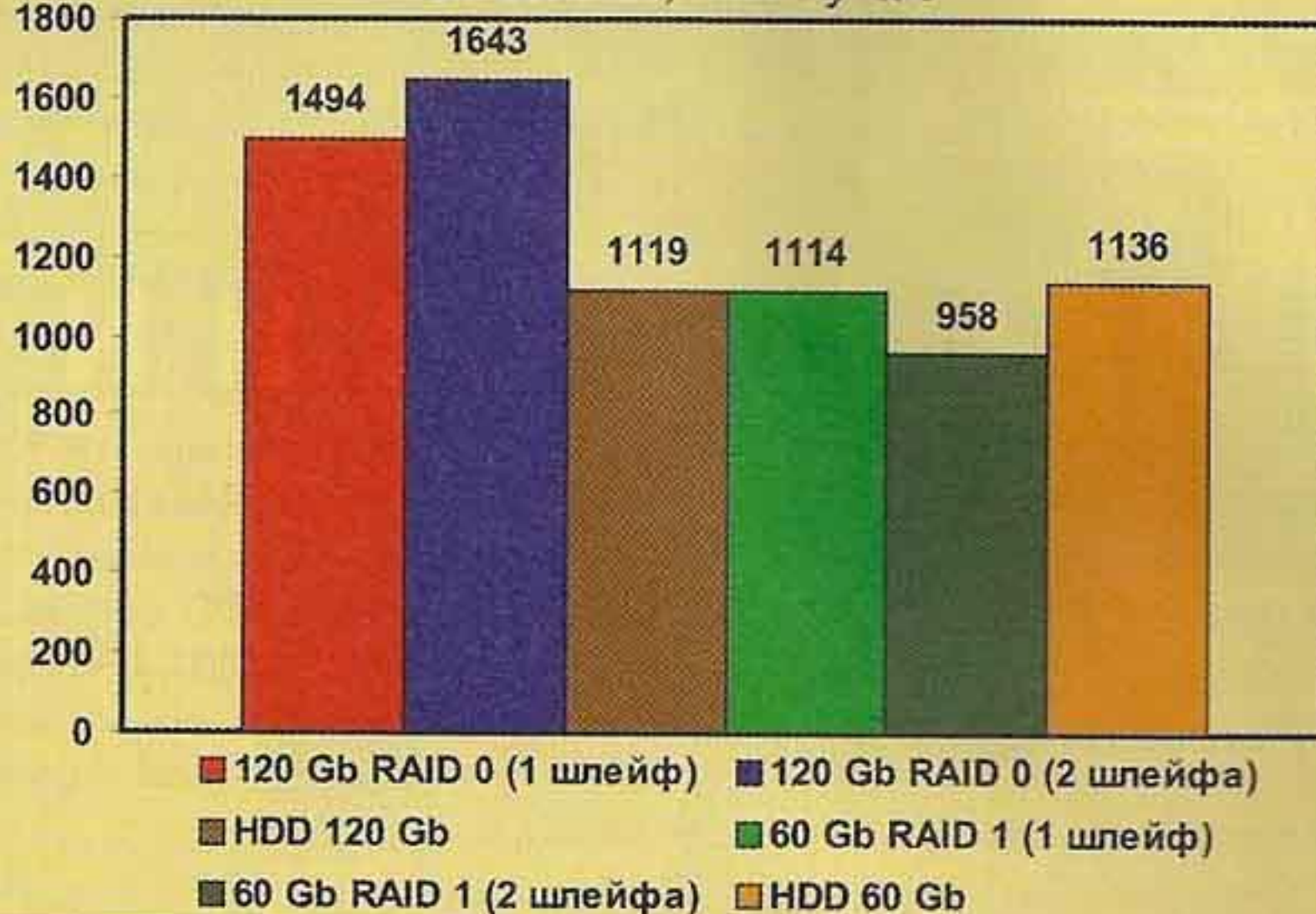
### MadOnion PCMark 2002 Pro

Еще один синтетический тестовый пакет, разработанный всемирно известной (во многом благодаря своим 3D Mark'ам) компанией MadOnion. Пакет позиционируется разработчиками в качестве "Home and office benchmark" и содержит в себе несколько тестов, измеряющих производительность дисковой подсистемы компьютера. Результаты смотрите на диаграмме 2.

Тут мы снова можем наблюдать 10% прироста производительности при использовании сразу двух каналов контроллера с RAID 0 массивом. Обычный же диск от-

### PCMark 2002 Pro

Чем больше, тем лучше



Что касается RAID 1 массива и его битвы с 60-гигабайтным хардом, то здесь все не так однозначно. Во-первых, данный массив гораздо быстрее работает на одном канале контроллера (читай — на одном шлейфе), нежели на двух. Потеря скорости при переходе на

своего 120-гигабайтного RAID-конкурента на 47%, что, согласитесь, весьма и весьма немало.

Ситуация с RAID 1 массивом полностью повторяется. Обычный хард все равно чуточку быстрее, точнее, на целых 2%. Ситуация с более высоким быстродействием при работе на одном канале RAID контроллера, нежели на двух, сохраняется. Разница составляет порядка 16%.

### DroneZmark

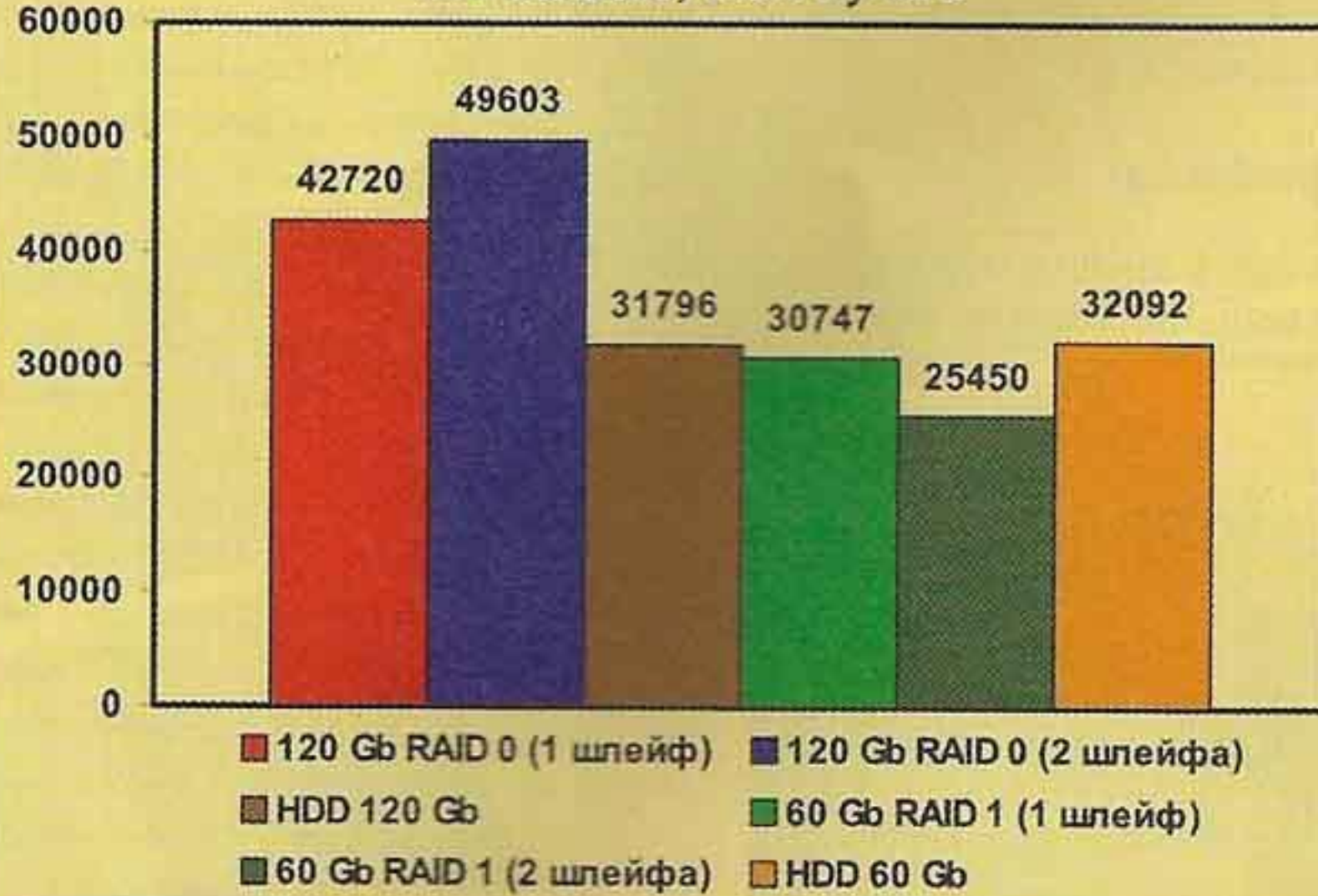
Созданный на основе движка игры DroneZ, которая в свое время стала первой игрой, поддерживающей все возможности видеокарт на базе GeForce3, этот тест унаследовал гигантские объемы загружаемых в память

данных. Мы провели замеры времени загрузки теста при выставленных на максимум настройках. Результаты можно увидеть на диаграмме 3. Очевидно, что чем меньше время, тем лучше.

При использовании двух каналов контроллера с RAID 0 массивом скорость на 17% выше,

### SiSoft SANDRA 2002 SP1

Чем больше, тем лучше



двухканальный режим работы составляет порядка 20%. Во-вторых, такой массив, по сути, работает немного медленнее, нежели обычный 60-гигабайтный жесткий диск. Отставание составляет около 4%. Так сказать, "цена надежности".



# ИНТЕРНЕТ ИНТЕРНЕТ-ТЕЛЕФОНИЯ

ДЛЯ ВСЕХ

753 8282

коммутируемый доступ  
широкополосный доступ  
интернет-телефония  
хостинг  
информационные услуги  
домашние сети  
почта

МТУ - ИНТЕЛ

**nt**  
TM  
**ТОЧКА РУ**

## КОММУТИРУЕМЫЙ ДОСТУП

Дневной повременной тариф, г. Москва  
С 09:30 до 20:00 - 0,60 у.е./час

Вечерний повременной тариф, г. Москва  
С 20:00 до 02:00 - 0,75 у.е./час

Ночной повременной тариф, г. Москва  
С 02:00 до 09:30 - 0,20 у.е./час

Тариф "День и ночь"  
40 часов днем и бесплатно ночью  
с 02:00 до 09:30 - 24,5 у.е./месяц

## ШИРОКОПОЛОСНЫЙ ДОСТУП

тарифы "Городской" и "Кремлевский"  
подключение - \$199  
абонентская плата - от \$19,9

Цены указаны в долларах США с учетом НДС и НП.  
Оплата производится по курсу ЦБ РФ на день оплаты.

Служба  
технической поддержки:

(095) 995 5550;

(095) 729 3333;

8 800 200 8282.

<http://tochka.ru>

ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!





# Герой асфальта Thrustmaster FreeStyler Bike

## Сказание о байкерах-инвалидах

Слово "мотоцикл" у меня всегда ассоциировалось с маркой Harley Davidson, heavy metal, кожаной курткой, здоровыми бородатыми мужиками, горячими девчонками и цистернами пива. Поэтому предложение "пощупать" специализированный руль для мотосимуляторов я воспринял с особым энтузиазмом. Романтика дороги, брутальный запах выхлопа, кожаные штаны, трепетная блондинка за спиной... Все эти милые сердцу образы медленно и безвозвратно истаяли по мере моего знакомства с Thrustmaster FreeStyler Bike. Остался лишь запах...

**У**вы, байкеры нынче не в моде, поэтому найти что-то похожее на "Дальнобойщиков", но с двумя колесами, мне не удалось. Пришлось проводить испытания в Motocross Madness и Superbike. Думаю, что любой игрок согласится с тем, что играть в мотосимы при помощи клавиатуры не очень удобно. Джойстики и автомобильные рули тут тоже не подходят, нужен именно специальный мотоциклетный руль, который позволял бы осуществлять управление не поворотом в горизонтальной плоскости, а наклоном руля, т.е. так, как это и происходит при управлении настоящим мотоциклом. Начнем с хорошей для поклонников мотосимуляторов новости: такой руль есть — это Thrustmaster FreeStyler Bike.

### Ты не "Харлей", а я была так рада...

Робкая надежда на то, что FreeStyler Bike похож на руль от "Харлея", умерла сразу после распечатывания коробки: он даже на руль от "Урала" не похож. Тем не менее, выглядит FreeStyler Bike вполне симпатично: корпус сделан из серебристого и черного пластика, ручки имеют ребристое резиновое покрытие. Держаться за него приятно, все кнопки легко достаются и нажимаются. Особой похвалы заслуживают два рычага (под правую и левую руку): левый рычаг представляет собой обыкновенный триггер, а правый вместе с поворотной ручкой управляет аналоговой осью Y. Таким образом, ручка используется для газа (положительные значения по Y), а рычаг — для тормоза (отрицательные значения по Y).

Угол поворота руля в горизонтальной плоскости (ось X) составляет 90 градусов в обе стороны, а угол наклона (ось Z) — 45 градусов. Оси X и Z можно менять местами, для этого достаточно воспользоваться переключателем Cross/GP. В режиме Cross мотоцикл управляется поворотом руля, а в GP — наклоном.

Помимо этого, FreeStyler имеет 11 программируемых кнопок и курсорную площадку, как в

геймпадах. Этого добра вам должно с лихвой хватить для нормального управления в любом мотосимуляторе.

Процедура установки отсутствует как таковая: достаточно подключить устройство к USB разъему. Далее можно запускать игру, назначать функции кнопкам и наслаж-



даться интерактивным геймплеем. Но я все же советую посетить сайт производителя ([www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)) и

скачать оттуда свежую версию программы Thrustmapper, которая предназначена для настройки игровых манипуляторов Thrustmaster: калибровку и раскладку функций по кнопкам лучше проводить с ее помощью.

### Мотоцикл для безногих

FreeStyler Bike имеет два варианта крепления: привычный настольный и оригинальный "настольный" (sit-on). К столу руль крепится при помощи пластмассовой струбцины, но не стоит сразу думать, что такое крепление ненадежно. Дело в том, что FreeStyler настолько легкий, что более мощное крепление ему просто не требуется: скорее уж вы сломаете руль, чем оторвете его от стола.

Гораздо больший интерес у меня вызвал второй способ крепления — sit-on, т.е. сидя верхом на руле. Для этого в комплекте с рулем поставляется специальная пластмассовая планка, которая крепится к основанию руля при помощи защелок. Лично мне такое конструктивное решение кажется весьма ненадежным: согласитесь, мало приятного в том, чтобы сломать свой руль при помощи своей же задницы, да и в список гарантийных поломок такой форс-мажор не войдет. Но самое большое разочарование подстерегало меня чуть позже. Итак, крепим планку, ставим руль на стул, садимся сверху и... выясняем, что наклонять руль вправо-влево в такой позе просто невозможно — мешают ноги. Поворачивать его в горизонтальной плоскости тоже неудобно: мешает стол и опять-таки собственные "окорочка". Что делать? Высота руля не регулируется, поэтому поднять руль, чтобы обеспечить возможность

наклона, нельзя. Единственное решение — максимально раздвинуть ноги, приняв нечто среднее между позой лотоса и позой цыпленка табака. Интересно, как много времени среднестатистический геймер сможет провести в такой позе? И кому вообще может быть полезен такой режим? Ответов у меня имеется только три: пятилетним детям (у них ножки еще маленькие), изучающим йогу индусам и безногим инвалидам.

Второй существенный недостаток FreeStyler Bike — слишком слабые возвратные пружины. Если игра не позволяет регулировать чувствительность управления, мучения будут еще те: чуть наклонил руль — улетел с трассы. Через время к зверской чувствительности руля привыкаешь, но, с другой стороны, что ж это за мотоцикл такой, управлять которым можно одним мизинцем?

Очень огорчило отсутствие поддержки force feedback. Виброотдача позволила бы решить проблему с чувствительностью руля (центрирующее усилие в этом случае можно было бы регулировать при помощи электромоторчиков), да и ощущения от игр были бы намного богаче.

### Пациент скорее мертв, чем жив

Разумеется, жанр мотосимуляторов не настолько популярен, чтобы выпускать хитовые манипуляторы исключительно для этой ниши. В результате получился продукт для избранных, т.е. исключительно для фанатов жанра. Управление при помощи FreeStyler Bike в мотосимуляторах вне всякого сомнения лучше клавиатурного, но до автосимуляторных стандартов явно не дотягивает. Спешим этот недостаток на "эффект первого блина", все-таки FreeStyler — это первый моторуль от Thrustmaster.

За предоставленный джойстик благодарим компанию "Алион" ([www.alion.ru](http://www.alion.ru), тел. (095) 795-06-95) — официального дистрибьютора компании Thrustmaster в России. ■

#### Позитив

- + Приемлемая цена — порядка \$70
- + Предельно простая установка и настройка
- + Управление при помощи наклона руля
- + Два типа крепления: настольное и "настольное"
- + Достаточное количество программируемых кнопок
- + Три аналоговых оси

#### Негатив

- Высота руля не регулируется
- Отвратительная реализация "настольного" режима
- Слишком слабые возвратные пружины
- Отсутствие поддержки force feedback



Dial-Up от 0.6 у.е. в час

Постоянное подключение

64 кбит/сек. - от 45 у.е. в месяц

128 кбит/сек. - от 55 у.е. в месяц

Веб-дизайн

0 10 100 0 10

# DataForce

## Internet Service Provider

0100010001 010100

01 00 00 10 100 0 10

PROVIDER

//world.wide.web  
www.df.ru

веб-хостинг:

базовый

у.е. в месяц (30 у.е. в год):

М6 дискового пространства, Common CGI, SSI,  
POP3 ящик

базовый

у.е. в месяц (50 у.е. в год):

М6 дискового пространства, лист рассылки,  
POP3 ящик

базовый

у.е. в месяц (50 у.е. в год):

М6 дискового пространства, CGI, SSI,  
POP3 ящиков, UNIX Shell

базовый

у.е. в месяц (100 у.е. в год):

М6 дискового пространства, CGI, SSI,  
POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,  
UNIX Shell

базовый

у.е. в месяц (150 у.е. в год):

М6 дискового пространства, CGI, SSI,  
POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,  
UNIX Shell

базовый

у.е. в месяц (200 у.е. в год):

М6 дискового пространства, CGI, SSI,  
POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, 5 листов  
рассылки, UNIX Shell

13473, г.Москва, 3-й Самотечный пер., д. 11  
тел.: 737-3246 (многоканальный)  
e-mail: info@df.ru, http://www.df.ru



# НОВОСТИ РЫНКА

## ASUS A7V8X

**С**АМАЯ современная материнская плата на сегодняшний день. И, вероятно, еще на пару недель после. Построена на основе свежайшего набора системной логики VIA KT400 и поддерживает весь спектр процессоров компании AMD, включая еще не вышедшие модели с 333 МГц шиной. Список инкапсулированных технологий следующий:

- AGP 8X (AGP 3.0) — высокоскоростная графическая шина с пропускной способностью до 2,1 Гб/сек;
- поддержка памяти стандарта DDR400 (она же PC3200) — самая быстрая DDR память с пиковой пропускной способностью 3,2 Гб/сек;
- интегрированный сетевой интерфейс Gigabit LAN с пропускной способностью 1 гигабит;
- контроллер Serial ATA 150 — стандарт будущего, без ненавистных шлейфов; простой, удобный и быстрый, обеспечивающий рекордную пропускную способность в 150 Мб/с;

● интегрированный AC'97 контроллер — настоящий шестиканальный звук для компьютерных игр и DVD-видео;

● интерфейс FireWire/IEEE1394 и шесть портов USB 2.0 для высокоскоростного подключения цифровой периферии — видеокамер, внешних носителей и аудиоустройств;

● ASUS C.O.P (CPU Overheating Protection) — фирменная программно-аппаратная технология, заблаговременно предупреждающая о перегреве и повреждении центрального процессора;

● ASUS Q-Fan™ — интеллектуальная технология, подстраивающая обороты вентилятора в зависимости от загрузки системы.

По сообщениям независимых тестировщиков, плата ASUS A7V8X является надежным, но далеко не самым быстрым решением, проигрывая в скорости своему предшественнику — чипсету KT333. Кроме того, продукт несколько опередил свое время, появившись в Москве раньше необходимой ему AGP 8X и Serial ATA периферии.



**Что? Почему?**

**материнская плата поддержка всех самых современных и прогрессивных стандартов**

**Сколько? \$171**

## Apple iMac



**Н**ОВЫЙ Apple iMac с 17" жидкокристаллическим монитором. Великолепный дизайн и феноменальная простота установки. В комплекте с компьютером прилагается красочный комикс-плат, позволяющий сократить время между вскрытием упаковки и первым запуском до 10 минут. Минимум проводов и максимум возможностей. Не случайно внешний вид iMac 2 напоминает настольную лампу. По мнению Стива Джобса, такой дизайн должен символизировать мутацию ПК из разряда сложной и малодоступной техники в весовую категорию обычных бытовых устройств.

На данный момент в Москве доступна следующая конфигурация Apple iMac:

- процессор PowerPC G4 800 МГц;

- оперативная память 256 Мб;
- жесткий диск 80 Гб, 5400 оборотов/минуту;
- пишущий привод DVD-R/CD-RW;
- видеокарта NVIDIA GeForce4 MX 32 Мб (DDR);
- 17-дюймовый жидкокристаллический TFT монитор;
- сетевая карта 10/100 Ethernet;
- модем 56K;
- фирменная клавиатура и мышка, плюс стереоколонки.

Если вы эстет по жизни и это убеждение подтверждено финансово, то всего за 2635 американских долларов идеальный компьютер iMac станет достойным украшением вашего интерьера.

**Что? Почему? Сколько?** **персональный компьютер все-в-одном стильный и удобный \$2635**

## CASIO EXILIM EX-S2/M2

**Е**XILIM — самая тонкая и миниатюрная цифровая камера в мире. Так, по крайней мере, утверждает рекламный слоган компании CASIO, с недавних пор неофициально поставляющей в Москву второе поколение EXILIM — модели EX-S2 и EX-M2.

Несмотря на свой малый рост, продукт достаточно серьезный. Матрица 2 мегапикселя (максимальное разрешение фотографии — 1600x1200 пикселей), встроенный TFT экран и возможность записи небольших 30-секундных видеофрагментов, а в модели M2 — еще и цифровой MP3-плеер. Большинство современных фото- и видеокамер слишком громоздки и плохо вписываются в легкий молодежный стиль, тогда как EXILIM легко можно носить в кармане брюк или в нагрудном кармане рубашки. Если вы умеете ценить момент, любите музыку, учитесь на телеоператора и при этом хотите гармонично сочетать в себе все эти свойства, то EXILIM EX-S2/M2 — несомненно, ваш выбор.



**Что? Почему? Сколько?** **цифровая фото/видеокамера миниатюрная, современная и универсальная \$390 за модель EXILIM EX-S2 и \$440 за модель EXILIM EX-M2**



**OLYMPUS Eye-Trek FMD-200PS**

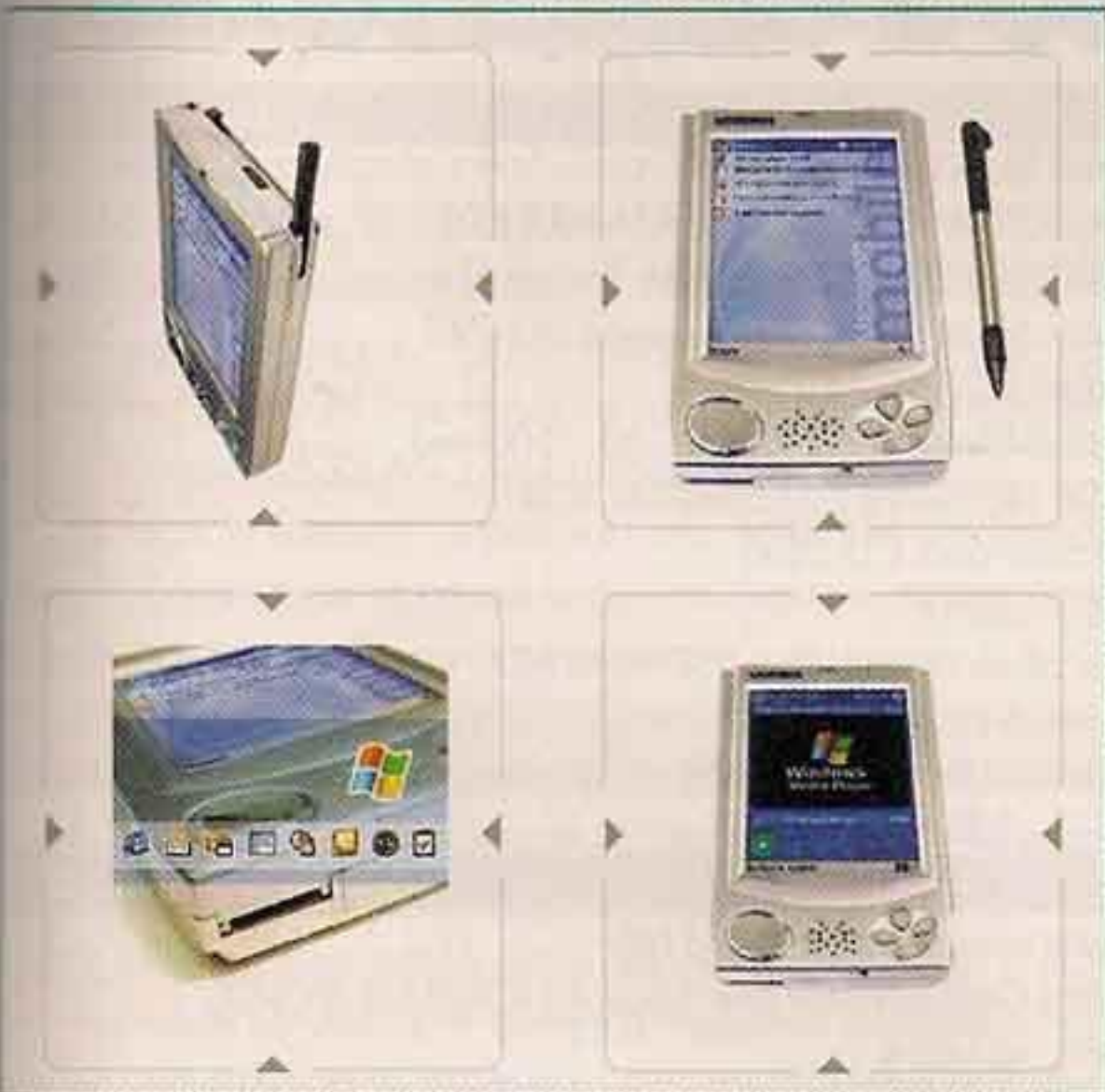
**К**РЮЧЕ виртуальной реальности может быть только виртуальная реальность за доступные деньги. Так утверждают маркетинговые специалисты компании OLYMPUS, имея в виду Eye-Trek FMD-200PS.

Устройство представляет собой носимый монитор с двумя жидкокристаллическими экранами общим разрешением 180 тыс. пикселей. С помощью программно-аппаратной интерполяции количество пикселей может быть доведено до 720 тыс. Угол обзора составляет 30 градусов по горизонтали и 22,7 по вертикали, что сравнимо с монитором диагональю 52 дюйма, удаленным от смотрящего на 6,5 футов (около 2 метров). Eye-Trek FMD-200PS может быть использован в комплекте с компьютером или приставкой Sony PlayStation/PlayStation 2. Кроме того, шлем можно использовать для просмотра кинофильмов, при условии что ваш видеомаягнитофон работает в стандартах PAL или NTSC. Для справки добавлю, что по всем характеристикам FMD-200PS является моделью простейшего уровня и значительно проигрывает более совершенным шлемам виртуальной реальности стоимостью от \$5 000 и выше...

Ранее это замечательное устройство можно было приобрести только в Европе и США. С недавних пор — в странах ЮАР, Уругвае и Гондурасе. Для жителей Москвы и прилегающих к ней окраин возможен предварительный заказ с доставкой в течение двух недель.



**Что?** шлем виртуальной реальности  
**Почему?** дешево и круто  
**Сколько?** \$795

**RoverPC P6**

**О**РИГИНАЛЬНЫЙ российский продукт в среде современных компьютерных технологий — не редкость. А уникальный раритет. Приятное исключение из правил. Как карманный компьютер RoverPC P6.

Первый истинно российский КПК. Стильный современный и конкурентоспособный продукт. Оборудован большим 3,9-дюймовым цветным TFT экраном, операционной системой Pocket PC 2002, процессором Intel StrongARM SA-1100 с частотой 206 МГц и слотом расширения PCMCIA Type II. Последний является оригинальным нововведением российских разработчиков, так как традиционно в КПК принято использовать стандарты Compact Flash или Secure Digital/MMC. Плюсом такого подхода является возможность использования богатого спектра PCMCIA плат, а минусом — необходимость применения специального переходника Compact Flash-to-PCMCIA для подключения типовой КПК-периферии.

По сравнению с конкурирующими продуктами RoverPC 6 несколько тяжеловат и массивен, что при желании можно отнести на счет национальной славянской основательности. Кроме того, время работы от батарей очень невелико — особенно при интенсивном использовании PCMCIA устройств. Все прощающим и уравнивающим плюсом является цена — всего \$399. Для российских широт, поверьте на слово, это настоящий демпинг.

**Что?** карманный компьютер  
**Почему?** современно, оригинально, недорого и патриотично  
**Сколько?** \$399

**RoverScan SlimFlat Digital**

**П**ЛОСКИЙ жидкокристаллический монитор от отечественного производителя. Отличный набор характеристик и исключительно низкая цена. Приятный внешний вид и оригинальная конструкция. Самой впечатляющей характеристикой TFT монитора является время отклика, составляющее всего 13 мс. Решающий фактор, в случае если вы намерены использовать SlimFlat для компьютерных игр. Среди остальных ТТХ стоит отметить неплохую контрастность — 450:1, размер точки — 0,297; угол обзора — 110 градусов по вертикали и 150 по горизонтали; а также наличие двух разъемов — 15 контактов D-Sub и цифрового DVI-D. Диагональ монитора 15 дюймов (видимая область 38,1 см), что соответствует 17 дюймам обычного ЭЛТ монитора. Штатное разрешение — 1024x768 точек при развертке 60 Гц. Продукт экологически чистый, что официально подтверждает сертификация TCO'99.

**Что?** плоский жидкокристаллический монитор  
**Почему?** малое время отклика, хорошая контрастность и очень симпатичная цена  
**Сколько?** \$420

**Logitech MX500**

**О**ПТИМУМ и эталон современного компьютерного дизайна. Мышка — больше чем просто манипулятор. Это произведение искусства. Не только стиль, но и функциональность. Доведенная до абсолюта эргономичность — естественное продолжение руки.

В MX500 использована новая оптическая технология компании Logitech — MX™ Optical

Engine. С ее помощью обеспечивается доселе невиданная точность позиционирования плюс мгновенный отклик устройства на действия пользователя. Далее по списку инноваций следует оригинальная идея размещения боковых кнопок, специально предназначенных для перемещения по страницам документа или интернет-сайта.

**Что?** манипулятор типа "мышь"  
**Почему?** ультра-эргономичный дизайн  
**Сколько?** \$50





# РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

**Х**ОЛОДАЕТ. Близится зима, рождество, бурятский национальный праздник Сагаалган и другие, не имеющие прямого отношения к компьютерному миру события. Тем временем Москва не спит и в очередной, сотысячаодномиллионный раз удивляется ценам на память. И удивляться действительно есть чему. Опять поехала стоимость PC-133 SDRAM — теперь брендовый 512 Мб модуль от HYUNDAI можно оторвать всего за 55 у.е. DDR же, в свою очередь, наоборот, подорожала в среднем на 2-5 баксов. В качестве некой моральной компенсации господа вендоры, дистрибьюторы или как там их еще завезли в столицу полный ассортимент DDR SDRAM модулей. От безнадежно устаревших 64 Мб PC1600 до суперсовременных 512 Мб PC3200.

Далее по порядку важности следует отметить эпохальное пришествие набора системной логики VIA KT400. Лучшее решение для Socket A платформы на сегодняшний день. Увы, большинство вкусоностей чипсета пока не востребовано, ибо Serial ATA-to-IDE адаптеры, Serial ATA жесткие диски и AGP 8X видеокарты представлены в очень малом ассортименте.

Для справки кратко напомним, чем же, собственно, так замечателен VIA KT400:

- поддержка всех 200/266 МГц процессоров линейки Athlon/Duron, а также неофициальная — новых 333 МГц Athlon;
- шина AGP4X или AGP8X;
- Serial ATA 150 контроллер опционально;
- 6 портов USB 2.0;
- шестиканальный AC'97 звук;
- высокоскоростная шина V-Link 2.0 (связывающая северный и южный мосты) с пропускной способностью 533 Мбайт/с;
- поддержка памяти DDR SDRAM стандартов PC1600/PC2100/PC2700/PC3200 с максимальным объемом до 3 Гб;
- сетевой контроллер Gigabit Lan Ethernet.

Следом за KT400 легкой поступью крадутся VIA P4X400 и SiS 648, предназначенные для платформы Intel Pentium 4. Первый очень похож на KT400 с той лишь разницей, что пока не имеет встроенного Serial

## КОМПЬЮТЕР ДЛЯ... МУЗЕЯ



Наименование	Гарантия	Цена в у.е.
Материнская плата: Elpina TXpro-II M571MR (Socket7, SiS, 3D-Sound, SVGA, Modem V.90, AT)	6 месяцев	\$28,5
Процессор: AMD K6-III 500 (100 MHz)	---	\$13
ОЗУ: NCP SDRAM 128 Мб PC133	12 месяцев	\$17
ПЗУ: 4,3 Gb Fujitsu UDMA33 5400 rpm	---	\$37
Дисковод 1: CD-ROM 24x Hitachi	---	\$10
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	12 месяцев	\$9
Корпус: MidiTower Case 230W AT	---	\$10
Монитор: 15" ViewSonic E641 (0.28, 1024x768-70Hz)	---	\$50
Клавиатура: Sven 300 PS/2 Slim (DLK-9820)	6 месяцев	\$4,5
Мышь: Mouse PS/2 (2-but)	6 месяцев	\$1,7
Колонки: Dialog M-691bc 120W	6 месяцев	\$5
<b>Итого:</b>		<b>\$185,7</b>

### КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

## ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB Enox EP-8KTA3L+ (Socket A, VIA KT133A, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX)	\$71,5
Процессор: AMD DURON 1000MHz (200 MHz, Socket A)	\$41
Вентилятор: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин). Ball N24B	\$3,2
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) NCP	\$16,5
ПЗУ: 40.0 GB IBM IC35L040AVER07-0 (UDMA100, 7200rpm)	\$78
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400	\$34
Дисковод 1: CD-ROM 50x ASUS CD-S500	\$33
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: MidiTower Marathon MI-160 Blue 250W(P4) ATX	\$24
Монитор: 15" LG Studioworks 575e (0.28, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz, TCO'99)	\$148
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
<b>Итого:</b>	<b>\$464,2</b>
Опция 1: замена модуля памяти на NCP 256 Мб	+\$16,5
Опция 2: звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CMI8738/PCI-SX)	+\$15
Опция 3: колонки Dialog M-580-4	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+\$53
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$10
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2-ве педали в комплекте)	+\$40
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$65

### КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

## ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB Acorp 6A815EP v2 (Socket 370, i815EP, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX)	\$67
Процессор: Intel Celeron 1000MHz (256k L2 cash, 100 MHz)	\$52,5
Вентилятор: SMART FCPGA с рег.напр. BALL 60 мм 7931	\$3,2
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) NCP	\$16,5
ПЗУ: 40.0 GB IBM IC35L040AVER07-0 (UDMA100, 7200rpm)	\$78
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400	\$34
Дисковод 1: CD-ROM 50x ASUS CD-S500	\$33
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: MidiTower Marathon MI-160 Blue 250W(P4) ATX	\$24
Монитор: 15" LG Studioworks 575e (0.28, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz, TCO'99)	\$148
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
<b>Итого:</b>	<b>\$471,2</b>
Опция 1: замена модуля памяти на NCP 256 Мб	+\$16,5
Опция 2: звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CMI8738/PCI-SX)	+\$15
Опция 3: колонки Dialog M-580-4	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+\$53
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$10
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2-ве педали в комплекте)	+\$40
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$65



## ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS KD-850EMV2L (Socket 478, i850E, FSB533, USB 2.0, Sound, LAN, ATX)	\$161
Процессор: Pentium-4 2533E (512k L2 cash, 533MHz bus, Socket 478) BOX	\$273
ОЗУ: SAMSUNG RIMM 512Mb RDRAM (PC1066)	\$327
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	\$164
Видеоплата: 128Mb AGP ATI 3D Radeon 9700 Pro (DDR, DVI, TV-Out, OEM)	\$459
Дисковод 1: CD-RW(32x/12x/10x)/DVD+RW(8x/4x/2x) HP 100i IDE RETAIL	\$445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: MidITower Case Noblesse (Black) 300W P4	\$85
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	\$234
Монитор: TFT 18.1" SONY SDM-M81 (1280x 1024, 300:1, TCO'99)	\$1200
<b>Итого:</b>	<b>\$3359</b>
Опция 1: дополнительный модуль памяти SAMSUNG RIMM 512Mb	+\$327
Опция 2: Колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 3: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 4: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 5: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 6: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фото-печать, A4)	+\$445

ATA контроллера и вместо Gigabit Lan предлагает обычный 10/100 Ethernet. Некоторые платы на VIA P4X400 снабжены дополнительным чипом FireWire/IEEE1394 от сторонних производителей (помимо встроенных в южный мост 6 портов USB 1.1/2.0). Спецификации SiS 648 практически идентичны — если не считать того, что FireWire/IEEE1394 встроен в чипсет. Оба набора полностью совместимы с новой 533 МГц процессорной шиной.

Теперь о нашей перманентно эпатажной подрубке "Компьютер для...". В этом выпуске мы решили помочь той категории населения, которая постоянно пишет нам с требованиями о публикации цен на б/у комплектующие. Запросто. Специально для вас мы совершили вояж по разного рода распродажам, барахолкам и другим значным местам города Москвы. Собранные из купленных артефактов чудо окрестили "компьютером для музея". Во-первых, потому, что такой замечательный антиквариат нигде больше не пригодится, а во-вторых, потому, что по причине маленьких фондов именно музейные работники особенно остро нуждаются в демпинговых компьютерах. Операционная система Windows 95/3.11, офисные программы MS Word, Excel и какая-нибудь простенькая база данных под DOS превратят эту конфигурацию в мощный культурно-просветительский инструмент.

Отмечу, что товар штучный и никакой особой гарантией не облагается. Комплектующие частично были куплены на распродаже, где мож-

## ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS A7V8X/GBL/ATA (Socket A, VIA KT400, Raid, Sound, DDR400, Serial ATA150, Lan, ATX)	\$1785
Процессор: AMD ATHLON XP 2200+ (266MHz, Socket A)	\$1725
Вентилятор: Thermaltake Volcano 7+	\$26
(Socket A/Socket370/Socket 478, up to 3GHz)	
ОЗУ: 512 Mb DDR SDRAM Winbond (PC-3200, 200MHz/400Mbps)	\$137
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	\$164
Видеоплата: 128Mb AGP ATI 3D Radeon 9700 Pro (DDR, DVI, TV-Out, OEM)	\$459
Дисковод 1: CD-RW (32x/12x/10x)/DVD+RW(8x/4x/2x) HP 100i IDE RETAIL	\$445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: MidITower Case Noblesse (Black) 300W P4	\$85
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	\$234
Монитор: TFT 18.1" SONY SDM-M81 (1280x 1024, 300:1, TCO'99)	\$1200
<b>Итого:</b>	<b>\$3104</b>
Опция 1: дополнительный модуль памяти Winbond 512 Mb	+\$137
Опция 2: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 3: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 4: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 5: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 6: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фото-печать, A4)	+\$445

но найти новые, но немного устаревшие железки вроде материнской платы платформы Super 7. Процессор, жесткий диск, CD-ROM и монитор мы купили на Митинском радиорынке с рук. Все остальное приобретено в одной московской компьютерной фирме. Общая цена в итоге составила всего 186 долларов. Очередной рекорд на нашем счету. Если, конечно, не считать того, что Quake III и Serious Sam 2 запустить не удалось. Quake II выдал на-гора порядка 53 fps в разрешении 640x480. Время загрузки MS Word 97 составило 1,03 секунды. Компиляция проекта по умолчанию в Delphi 6.0 заняла 10 секунд ровно. ■

### ► КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА: DIALOG M-580 SUBWOOFER 2.1



КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Microstar MS-6585 (648 MAX) (Socket 478, SiS 648, FSB533, AGP8x, ATA133, Sound, ATX)	\$105
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1500E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	\$113
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	\$8
ОЗУ: 256 Mb DDR SDRAM Winbond (PC-3200, 200MHz/400Mbps)	\$78,5
ПЗУ: 60 GB IBM IC35L060AVER07-0 (ATA100, 7200rpm)	\$100
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	\$87
Дисковод 1: CD-ReW Cyber 16x/12x/40x CW-038D Retail	\$52,5
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: MIDDLETOWER INWIN-S506 ATX, 250w	\$57
Монитор: 17" LG Flatron 775FT (0.24, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz)	\$222
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
<b>Итого:</b>	<b>\$866</b>
Опция 1: замена модуля памяти на Winbond PC-2700 512 Mb	+\$50
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$32
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$74,5
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb Albatron GeForce 4 Ti420 (DVI, TV-Out)	+\$73
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$14
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$60
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$80
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 895 (струйный, фото-печать, A4)	+\$199

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

## СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: JetWay V333DA (Socket A, VIA KT333, ATA100, AGP, Audio, ATX)	\$69
Процессор: AMD Athlon XP 1600+ (266 MHz, Socket A, 1400MHz)	\$63,5
Вентилятор: Thermaltake Volcano 6 Cu+	\$8,5
(Socket A, Socket370, 7000rpm, up to 2GHz)	
ОЗУ: 256 Mb DDR SDRAM NCP (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$69
ПЗУ: 60 GB IBM IC35L060AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	\$100
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	\$87
Дисковод 1: CD-ReW Cyber 16x/12x/40x CW-038D Retail	\$52,5
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: MIDDLETOWER INWIN-S506 ATX, 250w	\$57
Монитор: 17" LG Flatron 775FT (0.24, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz)	\$222
► Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
<b>Итого:</b>	<b>\$771,5</b>
Опция 1: замена модуля памяти на Winbond PC-3200 512 Mb	+\$58,5
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$34
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$80
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb NONAME GeForce 4 Ti4200 (DVI, TV-Out)	+\$48
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 895 (струйный, фото-печать, A4)	+\$199





**24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу [hot-line@igromania.ru](mailto:hot-line@igromania.ru) или на форуме "Горячев ONLINE" на сайте вашего любимейшего журнала [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru)**

**Также хочу напомнить, что по адресу [razgon-faq@igromania.ru](mailto:razgon-faq@igromania.ru) открылась и успешно функционирует уже некоторое время наша "Разгоряченная линия", посвященная исключительно вопросам разгона. Велком!**

**Посетил недавно один <будь он проклят> сайт, а теперь, когда я ввожу адрес какого-то сайта в Эксплорере, к его адресу автоматически добавляется адрес какого-то скрипта, который частенько переводит меня на тот самый трижды проклятый сайт. Как от этой гадости избавиться?**

Факт — паразиты-рекламщики становятся все изобретательнее. Вполне возможно, они тебе подсунили какой-нибудь наглый cookie. Поэтому на всякий пожарный удали все файлы из папки Windows\Cookies, кроме index.dat (его ты даже при огромном желании удалить не сможешь). Если это не помогло, значит, подлые пиарщики использовали одну из прорех необъятного и до конца наукой не изученного системного реестра. И, на твоё счастье, я как раз одну такую знаю.

Открывай редактор реестра и переходи в раздел HKEY\_LOCAL\_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\URL\DefaultPrefix. Если в ключе "(по умолчанию)" стоит название того самого скрипта, то удаляй это значение. Но лучше измени его на "http://". После этого просмотри раздел Prefix, который находится там же. Обычно рекламные скрипты подменяют в этом разделе ключ www. Если там стоит что-то, кроме "http://", меняй это что-то на правильный вариант.

**Ув. господин Горячев!!!! У меня большая проблема: недавно взорвался монитор, и осколок повредил мой глаз. Можете мне подсказать средства для полировки глазааа?**

Как известно, подобное притягивается к подобному, поэтому для полировки глаза лучше всего подходят видеоматрицы от веб-камер и цифровых фотоаппаратов. Для приготовления лечебной смеси выбирай матрицы самого лучшего качества. Как известно, они водятся в цифровых фотоаппаратах стоимостью порядка 5 тонн баксов. Понимаю, что дорого, но глаз все же дороже! Вскрывай фотоаппарат и извлекай на свет ЖК-матрицу стоимостью, еще раз напомним, пять тонн баксов. Тщательно растолчи ее в ступке (между прочим, она 5 тыс. у.е. стоит!), освети лазером от CD-ROM, прокипяти в спирте (в целях анестезии во время этой операции стой над кастрюлей и вдумчиво внюхивай в себя пары означенного спирта). Ложкой собери пиксельный отвар (не забыли, что в нем матрица за \$5 000?) и выжми его через марлю. Теперь смешай его (я уже говорил, что главный компонент тянет на пяток штук конкретной капусты?) с термопастой и аккуратно втирай в зрачок. Повторяй процедуру три раза в день перед едой (только помни, что пять раз по тысяче ты уже убабахал!). Внимание! Ни в коем случае не используй для лечебной мази термоклей — результат может быть плачевным (хотя, по-моему, плачевнее некуда, целых файв таузенд долларс проср...!) Многочисленными опытами в нашей лаборатории было установлено, что лучше всего для лечебных целей подходит термопаста КПТ-8 (а еще если умножить 5 на 1000, то...). В результате эксперимента пострадали многие (а особенно некая ЖК-матрица, которая сами знаете скока стоит)... Но не будем о грустном. Чего только не сделаешь ради дорогого читателя! В общем, через неделю трещины и зазубрины с глаза должны исчезнуть (а жаба по поводу пяти тысяч американских долларов останется навсегда!).

**Если комп не вырубить из розетки, то он сам врубается ровно в 6 утра. Подскажите, пожалуйста, как это исправить.**

Когда ты выключаешь систему через Start->Shutdown (Пуск->Завершение работы) или нажимаешь кнопку Power на системном блоке, компьютер на самом деле не выключается, а переходит в режим пониженного энергосбережения Suspend. Это ламерское чтиво можно отключить через меню CMOS Setup. Перезагружайся и отчаянно жми клавишу Del на клавиатуре. В BIOS в секции Power Management Setup есть два параметра, которые могут тебе помочь. Первый — Soft-Off by PWR-BTTN. Не факт, что этот пункт называется у тебя именно так, ведь в версиях CMOS для разных материнских плат некоторые названия параметров могут различаться. В любом случае, ищи в этой секции пункт со сходным смыслом. По умолчанию он, во-первых, включает возможность программного перевода компьютера в режим Suspend, а во-вторых, задает время в секундах, в течение которого надо держать кнопку Power, чтобы компьютер выключился по-настоящему. Выбери опцию "Instant-Off". Теперь при нажатии на Power компьютер будет сразу выключаться.

У этого решения есть и отрицательная сторона: привычный Start->Shutdown не заработает. Если тебя это не устраивает, ищи в этой же секции параметр Power On By Alarm и ставь его в Disabled. Теперь при стандартном выключении компьютер будет по-прежнему переходить в режим Suspend, но включаться в 6 утра уже не будет. При выходе из CMOS Setup не забудь сохранить настройки.

**Проходит время, и на жестком диске появляются бэд-блоки. Так случилось и с моим HDD от Quantum. Хотелось бы знать, где достать утилиту для удаления бэд-блоков. И потом, есть ли какая-нибудь профилактика против их появления?**

К сожалению, в большинстве случаев удалить бэд-блоки невозможно, так как причина их кроется в физической неисправности носителя. Никакая программная утилита здесь не поможет. Тем не менее, "плохие блоки" можно законсервировать. Более того — сделать это необходимо. В свободном состоянии поврежденные сектора отнимают драгоценное место на винте и при этом еще и могут стать причиной потери VIP данных. Всегда существует вероятность, что операционка при сохранении файла запишет его на поврежденную область. Тогда файл вряд ли что-нибудь спасет. Поэтому при первом признаке бэд-блоков надо срочно запускать процесс их консервации. С этим заданием великолепно справляется ScanDisk. Просто запусти полнофункциональное сканирование всего диска (с проверкой поверхности). Если утилита обнаружит бэд-блоки, то перво-наперво попытается спасти данные. Если это возможно, она перенесет оставшиеся нетронутыми участки информации на свободное место (к сожалению, зачастую уже в виде неполных кластеров). После спасения утопающих ScanDisk также установит в опасном месте буюк, дабы другие не напоролись на ту же грабли. Другими словами, программа помечает бэд-блоки специальными маркерами, и операционная система в следующий раз не запишет данные на этот опасный участок.

Профилактика — это вопрос отдельный. Как ни странно, от такого непредсказуемого явления, как бэд-блоки, можно защититься, если соблюдать элементарные нормы безопасности. Во-первых, купи нормальный блок питания, а не дешевую китайскую подделку. Колебания напряжения действуют на винчестер губительно. Во-вторых, не допускай появления потерянных кластерных цепочек. Я, конечно, вряд ли заставлю тебя выключать компьютер через Start->Shutdown, но хотя бы не выключай компьютер, когда мигает лампочка активности жесткого диска. Только после того, как она потухнет, можно нажать на заветную кнопку. В третьих, отгородись от перепадов напряжения и неожиданных выключений. Да-да, придется покупать UPS. Такие нынче времена пошли беспокойные... Ну и конечно, не стоит стучать по системному блоку молотком, затыкать все вентиляционные отверстия ватой и ставить винчестер вертикально. Уверю — при соблюдении этих элементарных мер количество бэд-блоков будет минимально.

И последнее предостережение любителям экстрима. Разгон системной шины в некоторых случаях может привести к появлению огромного количества бэд-блоков (или к отказу компьютера грузиться с харда). Такие дела...



**Я тут слышал о таком полезном устройстве под названием BOX, которое якобы позволяет звонить по междугороду бесплатно. Это правда?**

Да. Есть такая штука. Только BOX — это очень общее название, которое на самом деле включает в себя целый набор хакерских и фрикерских устройств (фрикер — суть хакер, который очень любит халяву). Каждый представитель этой конюшни носит название одного из цветов радуги. Впрочем, из этого правила есть исключения.

Одним из самых первых боксов был Blue Box, который как раз и позволял разговаривать по телефону бесплатно (и не только по междугородке) в сетях без ESS. Суть сего устройства проста: он генерировал в телефонную линию сигнал частотой 2,6 кГц, и АТС признавала фрикера за оператора связи. А операторам, как известно, вход свободный. После введения ESS халява обломалась, а фриеры искали новые способы "натягивания" телефонных операторов. И находили их! Семейство боксов росло и процветало. Cheese Box, Bud Box, Black Box и другие становились не только удобными гаджетами, но порождали целые культы. Впрочем, не стоит думать, что боксы властвовали только над телефонными сетями. Например, Aero Box позволял взламывать таксофоны. Но фриеры пошли еще дальше и родили гиганта инженерной мысли — Chrome Box. Это устройство могло управлять светофорами, задействованными в системе OptiCom. С помощью этой системы пожарники, скорая помощь и менты включали себе на светофорах зеленый цвет, когда спешили по делам за пивом. Сама система была строго засекречена. Но нет такой системы, которую нельзя взломать! Chrome Box можно было собрать буквально на коленке из старого пульта от телевизора, так как управлялись светофоры инфракрасными лучами. С помощью маленькой коробочки можно было устроить себе настоящий праздник: включать зеленый цвет по пути следования, а всем остальным машинам врубать красный.

В последние годы для взлома телефонных линий используются обыкновенный модем и wav-файлы с записанными на них управляющими сигналами. Просветить себя по вопросам боксов можно на всенародно любимом сайте <http://astalavista.box.sk>. Обращайте внимание на имя домена второго уровня. Потому что боксами теперь называют не только устройства для взлома чего угодно, но даже действия или алгоритмы взлома. Но учти — я тебе всего этого не говорил. За использование боксов даже в нашей стране можно серьезно влететь... если, конечно, не предохраняться боксом...

**С некоторого времени у меня при загрузке компьютера выдается сообщение: "Не удается найти устройство для запуска Windows или приложение vsdir.dll. Ссылка на файл имеется в реестре Windows или в файле system.ini. Если файл удален сознательно, попробуйте переустановить его. Нажмите любую клавишу". Что это такое и как это исправить?**

Все гениальное — просто. Скорее всего, при установке какой-нибудь программы в папку Windows был скопирован системный файл с именем vsdir.dll. При этом коварная инсталляция зафиксировала данный факт в реестре либо в файле system.ini. И вот в один прекрасный день ты эту программу удалил, а при следующей перезагрузке Windows обнаружила, что ее любимого файла и след простыл. Сверившись с реестрами, она начинает истошно уведомлять об этом пользователя. "Пользователь, ТБМ! Верни мне любимый vsdir.dll!"

Чтобы заставить Windows замолчать (навек! — прим. ред.), надо всего лишь удалить соответствующую запись в необъятных скрижалях операционки. Прежде всего запусти редактор файлов настройки. Этот зверек ошивается в папке Windows\System и прячется под скромным псевдонимом sysedit.exe. В нем переключись на дочернее окошко, в котором содержится текстовая сущность system.ini. Через меню Search (Поиск) иницируй поиск по критерию "vsdir.dll". Если строка, содержащая упоминание имени потерянной библиотеки, будет найдена, то просто удали всю строку целиком. Если же нет — то тоже не беда, ибо у нас на этот случай есть обходной маневр. Запускай редактор реестра (Пуск->Выполнить->"regedit.exe") и с помощью меню Правка->Найти ищи любое упоминание о настырной библиотеке в названиях ключей и их значениях. Если название библиотеки будет найдено в значении ключа, удаляй только значение, а сам ключ оставь — мало ли для чего он нужен. Ну а если найдешь название библиотеки в имени ключа — то тут смело удаляй весь ключ.

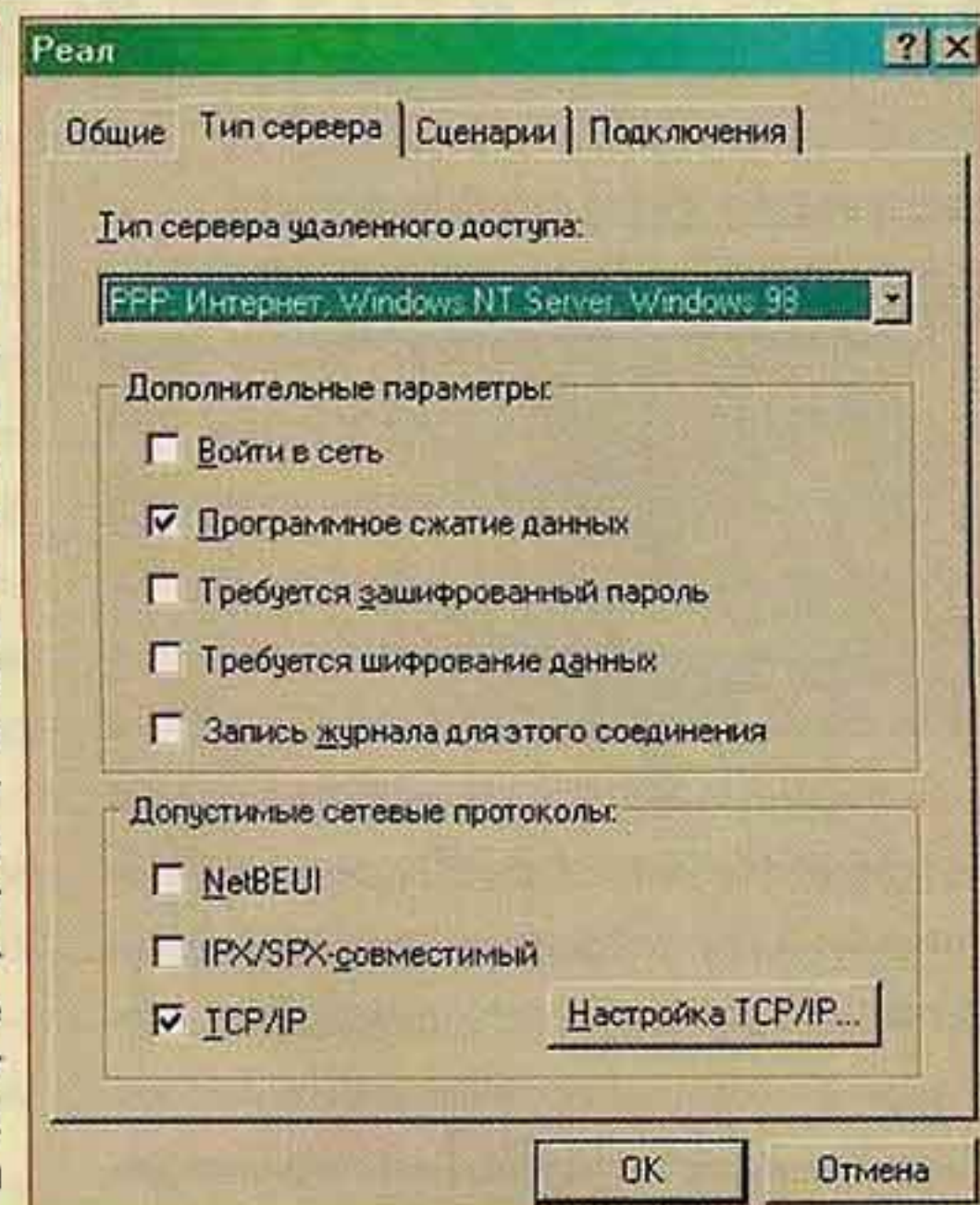
Если ты не очень комфортно чувствуешь себя в дебрях настроек, рекомендую сделать резервную копию реестра перед внесением изменений.

**? А вы знаете, что... ?**

...Система

Windows изначально не ориентирована на работу с модемом. Поэтому в ней есть разного рода баги удаленного доступа. В параметрах соединения (правая кнопка мыши на нужной учетной записи, пункт Properties) на вкладке Server Type ("Тип сервера") снимите галочку Enter net ("Войти в сеть").

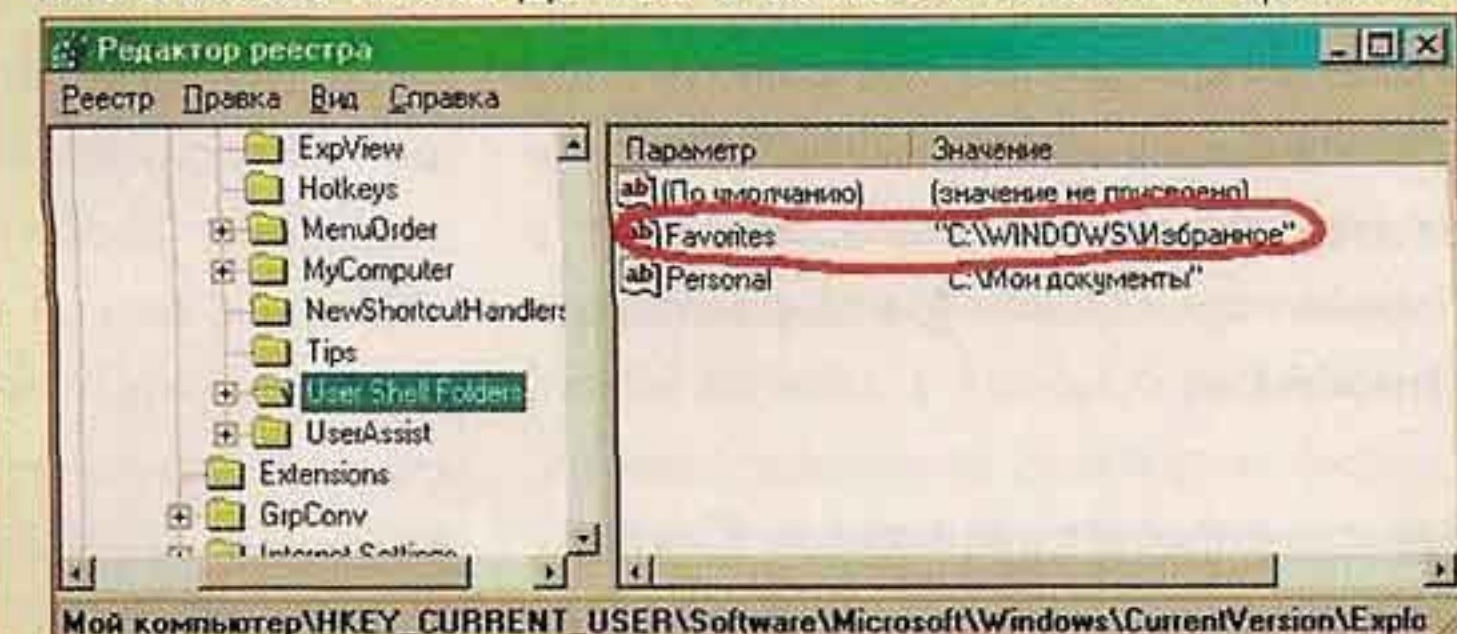
Этим самым вы позволите сторонним звонилкам начинать тарификацию с момента фактического соединения, а не спустя несколько минут.



...вполне реально удалить ненужные пункты в подменю "Создать" контекстного меню, вызываемого правой кнопкой мыши. Запустите редактор реестра и откройте ветку HKEY\_CLASSES\_ROOT. Вы увидите длинный список расширений файлов. Зайдите в разделы тех типов файлов, которые вам не нужны в подменю "Создать", и удалите там подпапку ShellNew. Теперь список пустых документов для создания изрядно сократится.

но "Создать", и удалите там подпапку ShellNew. Теперь список пустых документов для создания изрядно сократится.

...папку "Избранное" при желании можно переместить в любое место. Данные о ее местоположении хранятся в



ключе реестра HKEY\_CURRENT\_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\User Shell Folders в строковом параметре "Favorites". Просто измените этот параметр, и можете смело переносить папку "Избранное" в другое место.

...часто бывает,

что иконки на рабочем столе чернеют или как-то странно преобразуются. Если это случилось у вас, перезагрузитесь в DOS и из папки, где у вас установлена Windows, удалите файл с именем SHELLCACHE. Иконки приобретут нормальный вид.





# INTERNET

## СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

### Веселая танатология



Спешим предупредить всех любителей серфить по Сети. На просторах Интернета появился новый червь — **Tanatos**. Как и большинство других червей, "Танатос" распространяется под видом маленького Windows-приложения, приаттаченного к письмам. Вот только для активации кода вируса никакого exe-файла запускать не придется. Червяк просто ждет, когда вы откроете письмо для прочтения, и сам активируется, используя одну из дырок в Internet Explorer. Прописав себя в автозапуск (через Ctrl+Alt+Del червя не видно), наглая зверюга будет прикреплять себя ко всем исходящим письмам вне зависимости от вашего почтового клиента. К тому же Tanatos ведет постоянный лог вводимой с клавиатуры информации. Мало того, что таким образом могут быть открыты любые пароли, которые не сохранены сейвпасом, так еще и система здорово притормаживает от постоянной записи на винчестер. Панацея от вируса — обновленная база антивируса ("Антивирус Касперского" прекрасно лечит "Танатоса"), ну а средство профилактики — файрвол, который хотя и не инактивирует червя, но отрежет ему доступ в Сеть. При отсутствии на компьютере антивируса советуем для диагностики воспользоваться любой программой, которая показывает все запущенные в данный момент приложения (расширенный вариант Ctrl+Alt+Del).

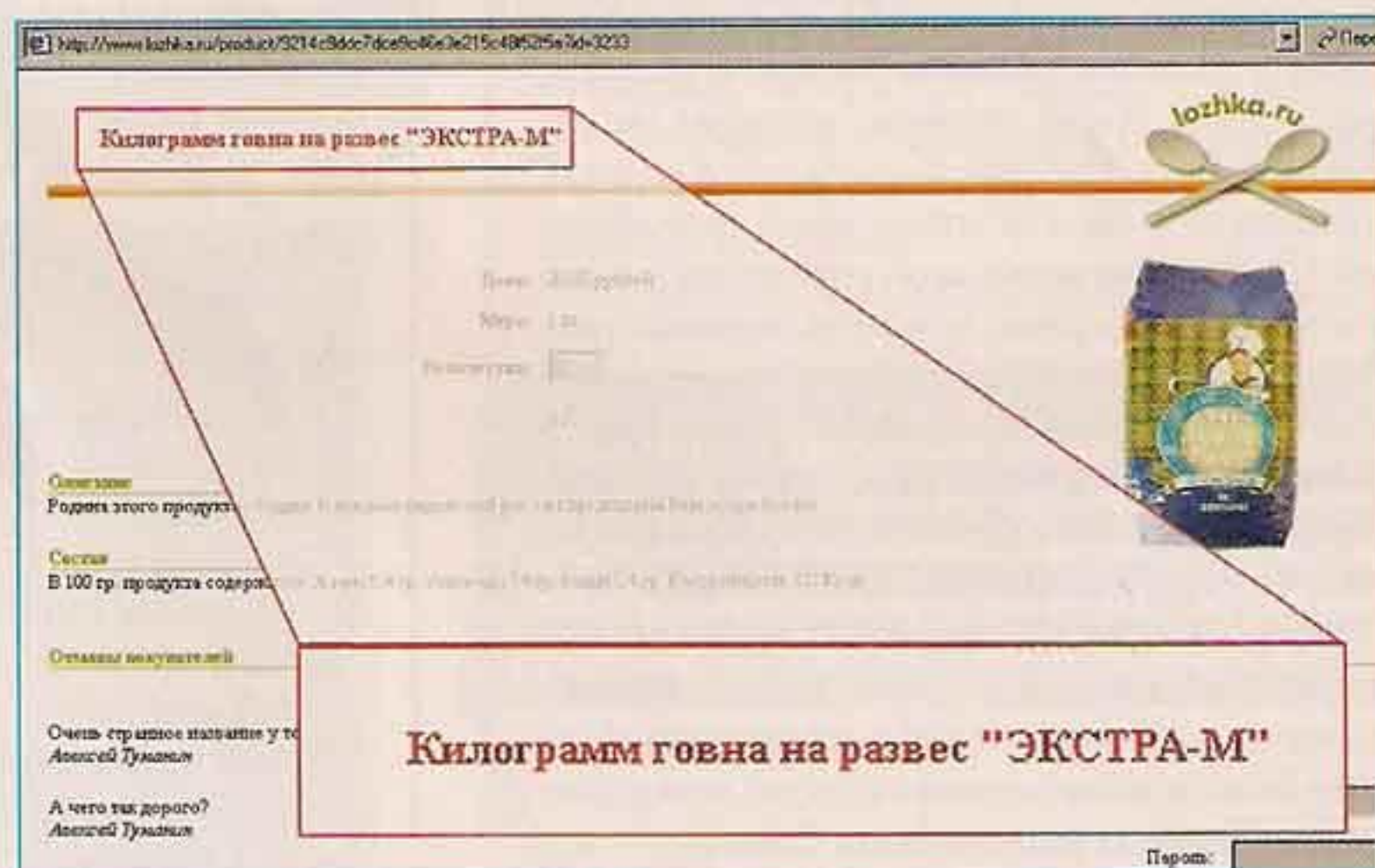
### Банкротство через Сеть

Забавный казус произошел с сетевым магазином **Comet**. Из-за ошибки, допущенной администрацией сайта, на протяжении нескольких дней музыкальный центр **Aiwa** продавался по 8.9 фунтов стерлингов вместо своей реальной цены — 89 фунтов. Естественно, посетители магазина тут же заказали себе множество подобных центров. И только когда большая часть партии Aiwa уже была отгружена покупателям, в Comet заметили просчет. Заказы, сделанные в день обнаружения ошибки, тут же отменили, но проданные накануне системы было уже не вернуть.

Произошедшее с Comet — не первая ошибка подобного рода. Интернет-магазин компании **Kodak** в начале этого года достаточно длитель-

ный срок распространял одну из моделей своих цифровиков стоимостью в 350 долларов всего за 100 вечнозеленых. А тот же Comet всего несколько месяцев назад продал изрядное количество карманных **Sony** за 139 долларов вместо 319. Но сильнее всех попала в 1999 году торговая компания **Argos**, которая на протяжении недели (!) продавала пятисотдолларовые телевизоры всего по пять "президентов".

Невнимательность в Сети может привести не только к потере важной информации, но и настоящему банкротству. Впрочем, мы — покупатели — можем только выиграть от ошибок виртуальных продавцов.



А вот что можно было купить (все внимание на скриншот) в начале октября на одном из крупнейших отечественных продуктовых Интернет-магазинов — "Ложка.RU" (на данный момент не работающий — [www.lozhka.ru](http://www.lozhka.ru)). Правда, тут, видимо, дело уже не в ошибке администратора сайта, а в простом взломе, который не сразу заметили. Но факт остается фактом, пакет риса продавался под видом того, под видом чего он продавался (еще раз внимание на скрин). Такого количества отзывов со стороны покупателей на "Ложке" не получал, наверное, ни один другой товар. Вот наиболее изысканные комменты:

- А чего так дорого?
- А как насчет бартера?
- Жалко, что рецепта приготовления нет...
- Как насчет опта?
- Это же fast food.
- Могу предложить тот же продукт, но гораздо дешевле.

— А почему его везут из Индии? Где же отечественный производитель?

- А оно сертифицировано?
- А студентам есть скидки?
- Жаль, фасованного нет.

На момент ухода номера в печать товар все еще можно было заказать на "закрытой на переучет Ложке".

### Софт — опа!

В Сети продолжается эпидемия вируса **Opasoft**. Как червь, "Опка" пробирается на машину пользователя под видом "пустого" аттача, прописывает себя в автозапуске и в дальнейшем не только прикрепляет себя ко всем исходящим сообщениям, но и с легкостью странствует по витой паре или коаксиалу, если машина подключена к локалке. Вторая ипостась Opasoft — троян — куда более опасна. Если на вашей машине не установлен файрвол, то почти любой хакер сможет получить доступ ко всем незапароленным данным на вашем компьютере. В отличие от "Танатоса", Opasoft не умеет вести логи вводимой с клавиатуры информации, так что легко открыть пароли хакеру не удастся... Но признайтесь, всю ли важную информацию вы держите под замком?!

Несмотря на то, что вирус успешно маскирует себя в аттаче, exe-шник вредителя никак не защищен и свободно лежит в папке Windows. Открываете корневую Win-директорию и ищите там файл **scrsvr.exe** — это и есть "Опка", точнее его копия, уже прописавшаяся в реестре. Удаление файла от вируса вас не избавит, но, по крайней мере, вы будете знать, что пора бы обзавестись нормальным антивирусом. Продуктами жизнедеятельности вируса являются также файлы **scrsin.dat** и **scrsout.dat**, которые могут располагаться как в системной директории, так и просто в корне (в зависимости от модификации троян-червя).

На данный момент сайт прямого доступа вируса — [www.opasoft.com](http://www.opasoft.com) — закрыт, но это не значит, что Opasoft потерял свою троянскую личину. Перехват посланного запроса все равно возможен, хотя его не так просто осуществить, как раньше. Так что в обязательном порядке проверяйте ваши Win-директории на наличие файлов-меток и качайте последние обновления ваших антивирусов, большинство из которых уже умеет лечить "Опку".

### Новый Google



Сервер Google открыл в Интернете новый сервер по поиску... новостей. Зайдя на <http://news.google.com>, вы можете задать поиск по любой интересующей вас теме. Систе-



ма проведет поиск более чем по четырем тысячам курируемых ресурсов и выдаст результат в виде ссылок. Совершенно незаменимая услуга для ведущих новостных страничек, а также для тех, кто просто хочет быть в курсе всех событий.

## Внимание, SMS-вирус!



Трояны, черви, флеш... А теперь вот еще и SMS-вирусы. Эпидемия началась в странах прибалтийского региона и на Украине. Именно там появился первый вирус, распространяющийся через "мобильную почту". Под видом простой SMS-ки вирь проникает на ваш сотовик и запускается после попытки пользователя просмотреть мессагу. Результат — вы получаете 255 текстовых сообщений, исходящих из вашего же мобильного. Как только все сообщения будут пролистаны, программа снова выдает 255 текстовых файлов. Избавиться от вируса можно, либо выбросив телефон, либо поменяв сим-карту.

Системы защиты от вируса пока не существует. Единственный вариант — заблокировать передачу SMS-сообщений вообще, но поскольку подобная функция есть не на всех аппаратах, то и это не панацея. Готовимся к эпидемии вируса на территории России и ждем рабочих средств SMS-контрацепции.

## Игры в аренду

Интересный способ заработка придумала компания Yahoo! ([www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)). Кто-то просто продает компакт-диски с играми. Кто-то русифицирует продукты зарубежных компаний. Некоторые распространяют игры через Сеть по кусочкам... В Yahoo! решили сдавать игры в аренду. Воспользовавшись услугой Games On Demand, вы сможете скачать себе на компьютер какой-нибудь Quake 3, затриаленный на 3 дня. Точнее, сначала вы скачаете первые несколько уровней, а по мере прохождения сможете подкачивать оставшиеся. Раскошеляетесь на пять долларов — именно столько стоит

трехдневная аренда любой игры, аренда десяти игр на месяц стоит всего пятнадцать вечнозеленых — и играете. Понятно, что услуга придумана не для слабых коннектом пользователей, а для счастливых обладателей толстых выделенок. Но поскольку сейчас в России толстым каналом может похвастаться изрядное количество народа, услуга Yahoo! может кому-нибудь пригодиться.

## Порно те, батенька...

Мы уже не раз писали, что некогда самый доходный бизнес на просторах Сети — порносайты — сегодня переживает не самые лучшие свои времена. Доходы от XXX-ресурсов с каждым месяцем падают. Интернет вышел из детства, "наелся" порно и теперь предпочитает развлекательные ресурсы несколько иного плана и новостные сайты (именно они занимают первое место по посещаемости). Владельцы же порносайтов из кожи вон лезут, лишь бы приостановить спад популярности. Расставание с кожным покровом приводит зачастую к появлению на свет самых грязных уловок. Так, например, сейчас весьма популярен способ привлечения новых клиентов на XXX-ресурсы путем рассылки писем с посулами "обретения второй половинки". Иными словами, порносайты маскируются под сервера знакомств. Понятно, что в качестве избранницы предлагается не реальный человек, а какой-нибудь видеофильм с накачанной силиконом по самое не балуйся жрицей любви. Но об этом сообщается только после того, как пользователь раскошелится на энную сумму...

## На дурака не нужен нож



Весьма интересное расследование предприняла независимая статистическая компания Forrester Research. В ходе изыскания выяснилось, что, несмотря на то, что частные лица подвергаются компьютерному мошенничеству во много раз чаще, чем крупные компании, но суммарные потери пользователей значительно меньше, чем у корпораций. Мужчины "попадают" чаще, чем женщины — открытие Америки, особенно если учесть, что мужчины составляют 75 процентов пользователей Сети. Ну и старичков обжуливают чаще молодежи, что тоже понятно — нынче ученый школьник чужому дядьке в аське за обещанную конфету номер

кредитки своего отца-бизнесмена не скажет.

В свою очередь, Internet Fraud Complaint Center (компания по анализу сетевых обманов) заявили, что подавляющее большинство краж в Интернете происходит на виртуальных аукционах. Ну а самый частый способ — получить деньги по кредитке, но ничего не выслать взамен. Что интересно, в Штатах одним из самых распространенных способов обмана являлось в прошедшем году так называемое "нигерийское письмо". Это простое письмо, в котором под видом военных структур неизвестные просили перечислить на их банковский счет деньги для последующей переправки в Нигерию. Наивные американцы, оказывается, очень сердобольные товарищи — не задумываясь, высылали пожертвования.

По данным IFCC, среднестатистическим интернет-мошенником является мужчина средних лет, выходящий в Сеть из дома и использующий сетевое мошенничество не как основной, а как дополнительный заработок.

Ну и напоследок немного цифр. В 30 процентах случаев мошенники крадут от 100 до 499 долларов. В 10 процентах — порядка трех тысяч вечнозеленых бумажек. В 5 процентах — от трех до пяти тысяч, и лишь в полутора процентах случаев воришкам удается разжиться более чем десятью тысячами американских президентов.

В нашем же с вами отечестве все куда более прозаично. Крадут в основном на тех же аукционах, но не больше, чем штуку вечнотревянных. Так что все счастливые обладатели десятков тысяч могут спать спокойно. Через Интернет их в ближайшем будущем вряд ли "нагреют". Хотя старик Базилио и старушка Алиса в свое время вывели правило, работающее в любой жизненной ситуации: "На дурака не нужен нож, ему немного подпоешь — и делай с ним, что хошь..."

## Спам всему голова

Спам достал всех. И все достали спам разговорами о нем. Согласно исследованиям компании eMedia, в самом ближайшем будущем порядка девяноста процентов фирм, торгующих товарами через Сеть, будут рекламировать товары исключительно через рассылку рекламных сообщений на "мыло". Уже сейчас руководства семидесяти из ста опрошенных компаний утверждают, что именно спам — лучшее средство рекламы и что именно благодаря ему дела у фирмы идут самым лучшим образом. Подавляющее большинство компаний считает, что получение разрешения со стороны владельца на спамирование ящика должно быть обязательным, но при этом на вопрос, спрашивают ли они его в своей нынешней рекламе, затруднились ответить. Вот и получается, что разрешение-то у нас спросить хотят все, но спрашивают лишь единицы. А результат... А вот он, результат — десятки и сотни ненужных сообщений на ящике каждый день. ■



# Интернет в закладках

## Программы для работы с букмарками

**Н**АВЕРНЯКА существует огромное количество сайтов, которые вы периодически посещаете. В таком случае вам не обойтись без Интернет-закладок. Конечно, вы можете пользоваться услугами вашего браузера для их хранения, но это очень неудобно. Куда проще установить менеджер букмарков, позволяющий нормально работать с часто посещаемыми ссылками, сортировать их и разбивать на тематические группы.

Какую программу выбрать для этого, решать вам. В этой статье приводится обзор четырех лучших, на мой взгляд, менеджеров закладок, каждый из которых имеет свои особенности, достоинства и недостатки.

### Check & Get 1.5



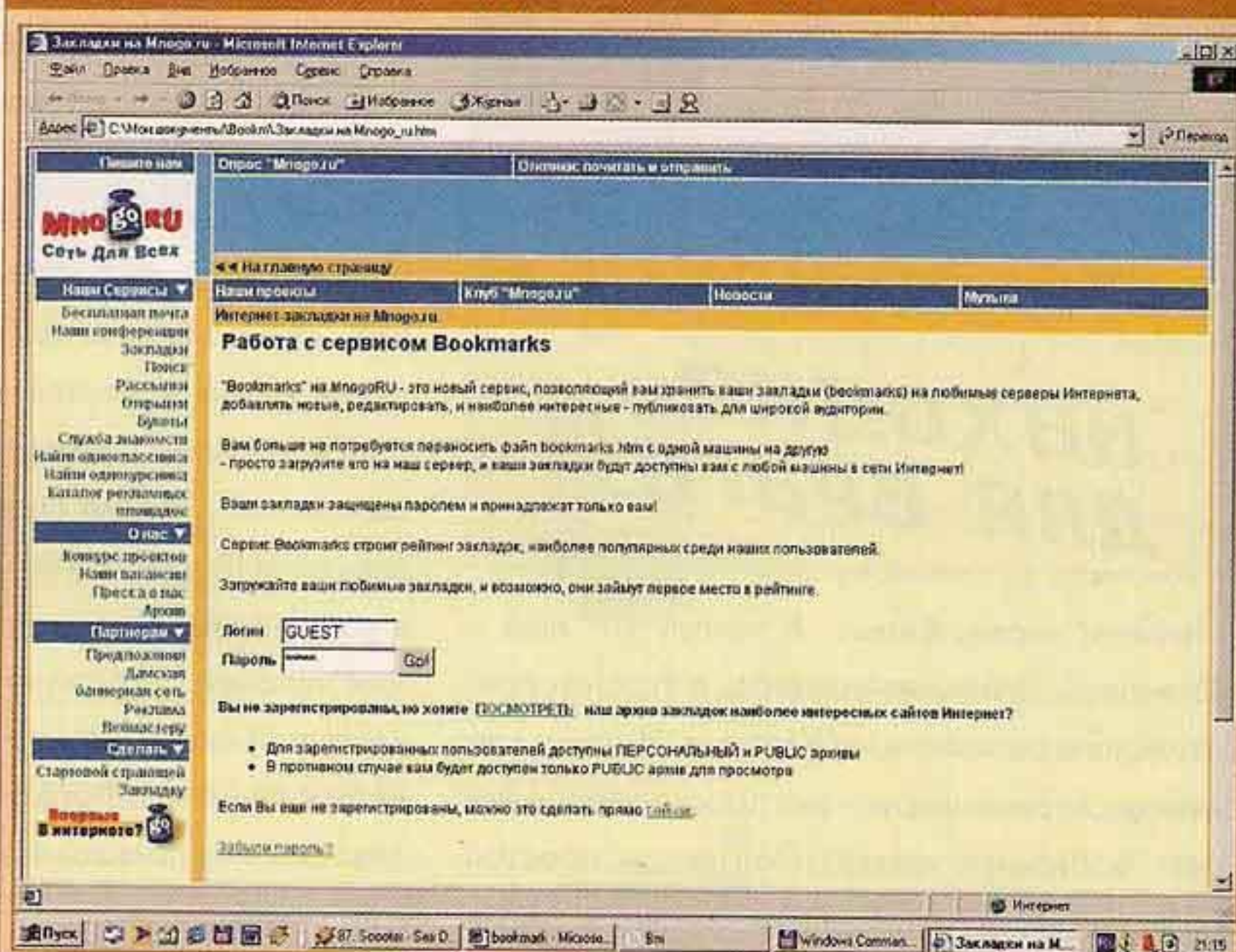
**Разработчик:** Dmitry Skorniakov  
**Размер:** 1848 Kb  
**Лицензия:** Freeware  
**Язык интерфейса:** Английский  
**Internet:** www.checkget.udm.net

Check & Get — удобная программка для организации и проверки «живости» ваших Интернет-закладок. Именно эта возможность составляет главное достоинство программы. Стоит только захотеть, и утилита будет периодически (с каким интервалом, вы настраиваете сами) проверять каждую вашу закладку и, за-

фиксируя какие-либо изменения, сообщать вам об этом. Например, если после того, как вы последний раз посещали какой-либо сайт (или веб-страницу), он обновлялся, закладка на него выделится определенным цветом. Если же этот сайт закрылся или его адрес поменялся, программа пошлет вам уведомление об этом на ваш почто-

вый ящик, подаст звуковой сигнал, текстовое сообщение или запросит разрешение на удаление негодной закладки. Все это, конечно, хорошо, вот только толку от этого немного — ну, получите вы уведомление о том, что какого-нибудь сайта больше не существует... Вы ведь и сами поймете, что со страницей что-то не так, если, набрав несколько раз ее адрес, увидите, что ваш браузер отказывается вас на нее пускать. Кроме того, если у сервера, где находится нужный вам сайт, скажем, отказал винчестер, C&G посчитает, что сайт отправился в небытие — а на самом деле он всего лишь временно приостановил работу. Так что данная опция годится только для большой базы

### Закладки в Интернете



В наше время существует немалое количество сайтов (например, MnoGoRu — [www.mnogo.ru](http://www.mnogo.ru)), где вы можете не только обнаружить большие хранилища интересных Интернет-закладок, но и воспользоваться сервисом, подобным тому, который предлагает Bookmarker, — то есть вы можете при помощи таких сайтов загружать с любого компьютера свои букмарки. Кстати, хранить закладки на этих сайтах удобнее, чем доверить их на попечение Bookmarker'у, — ведь эта программа мало где установлена, а таскать постоянно дискету с ней и всюду ее устанавливать мало кому понравится.

данных по сайтам, которую надо содержать в чистоте и порядке.

Для большего удобства в менеджер встроен простенький браузер — при желании вы можете просматривать Интернет-страницы в специально отведенном для этого окошке, размеры которого можно изменять. Другой отличительной чертой C&G является наличие команды Explore, позволяющей вам исследовать веб-страницы, на которые у вас имеются букмарки, то есть узнавать названия этих страниц, их ключевые слова и описание.

А если вы не можете найти какую-либо закладку (эта функция особенно полезна для тех, у кого общее число букмарков переваливает за сотню), вам на помощь придет быстрый и удобный поиск. Вы должны только ввести нужное слово или фразу, и программа тут же вы-

А если вы не можете найти какую-либо закладку (эта функция особенно полезна для тех, у кого общее число букмарков переваливает за сотню), вам на помощь придет быстрый и удобный поиск. Вы должны только ввести нужное слово или фразу, и программа тут же вы-

А если вы не можете найти какую-либо закладку (эта функция особенно полезна для тех, у кого общее число букмарков переваливает за сотню), вам на помощь придет быстрый и удобный поиск. Вы должны только ввести нужное слово или фразу, и программа тут же вы-



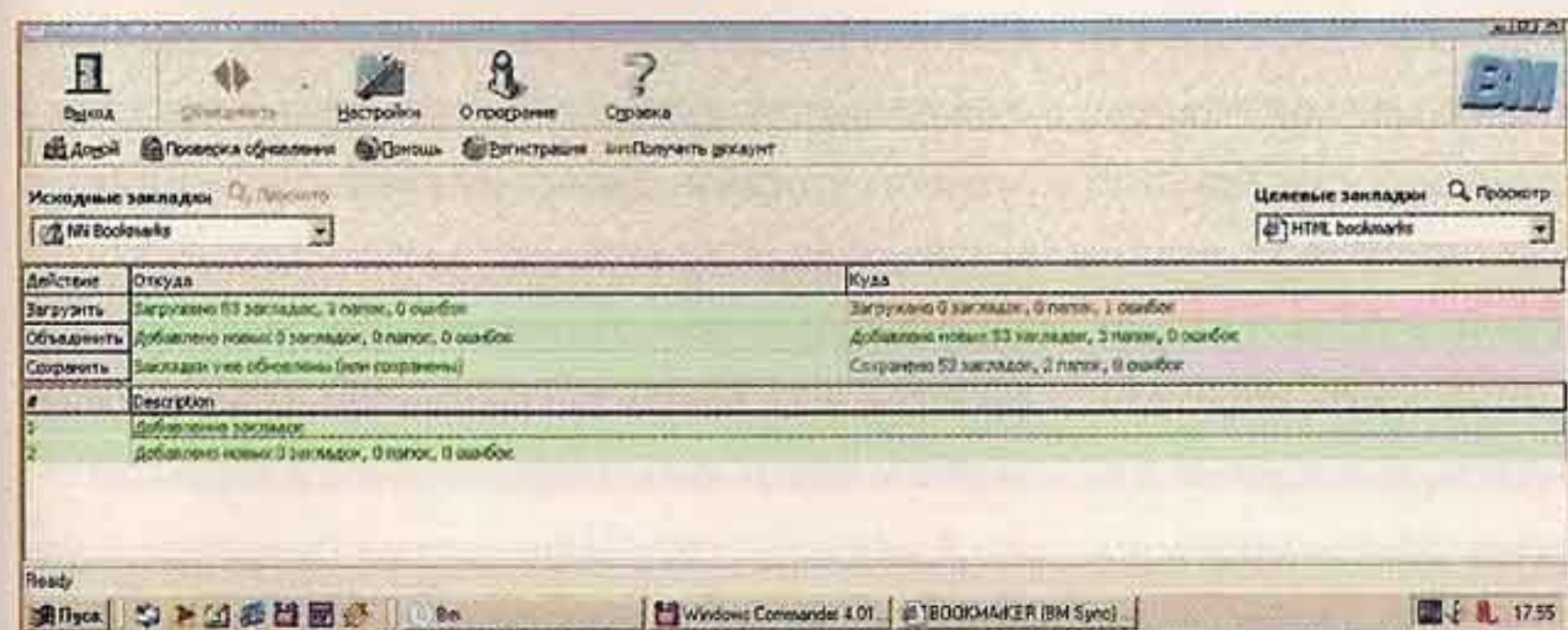
даст вам список страниц (на которые у вас имеются букмарки), где в ключевых словах, описании или названии присутствует это заветное сочетание слов.

Думаю, не нужно пояснять, что содержание большого количества Интернет-закладок немислимо без объединения их в группы и сортировки. К счастью, данная программка позволяет вам делать и то, и другое. Более того, здесь предусмотрено множество параметров, по которым вы можете сортировать ваши букмарки, — по имени, по дате посещения их вами, по их описанию, ключевым словам и т.д.

Программа использует отличный от Internet Explorer'a и Netscape Navigator'a формат закладок, но это не беда — вы можете переводить их из одного формата в другой. Также имеется функция синхронизации закладок между этими браузерами. Подводя итог, скажу, что Check & Get — великолепный менеджер с большим количеством возможностей и без явных недостатков.

Рейтинг: ■■■■■ 5/5

## Bookmarker 1.2



**Разработчик:** MastakSoft  
**Размер:** 445 Kb  
**Лицензия:** Freeware  
**Язык интерфейса:** Русский/английский  
**Internet:** <http://bm.list.ru>

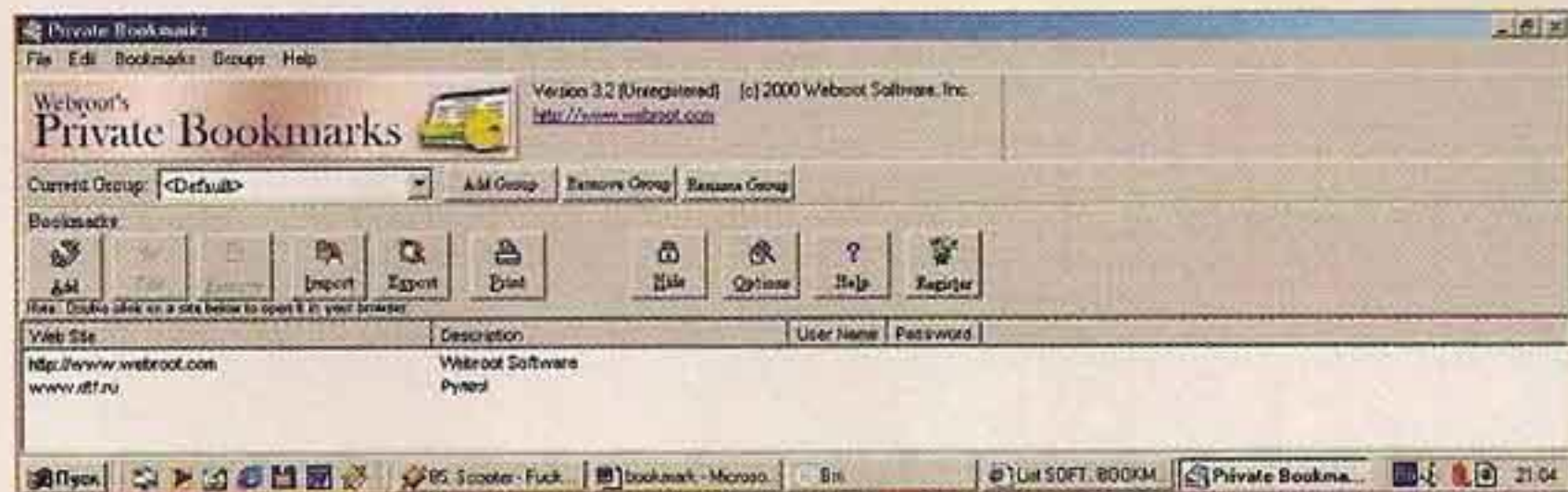
Основное преимущество этой программы заключается в том, что она предлагает услуги по хранению закладок в Интернете. Это весьма удобно — нужно только обзавестись надежным паролем и, ни о чем не думая, добавлять закладки в свое сетевое хранилище. Главный плюс такого способа хранения закладок в том, что вы можете при помощи Bookmarker'a с любого компьютера загрузить свои букмарки и добавить новые, введя свой пароль.

Помимо данного сервиса программа обладает некоторыми другими полезными функциями: удобная сортировка, конвертирование закладок Internet Explorer'a, Netscape Navigator'a и Opera в html-файлы и друг в друга, а также синхронизация их между собой. Bookmarker — программа, достойная вашего внимания.

Рейтинг: ■■■■■ 4/5

## Private Bookmarks 3.3

**Разработчик:** Webroot Software  
**Размер:** 1131 Kb  
**Лицензия:** Freeware  
**Язык интерфейса:** Английский  
**Internet:** [www.webroot.com/pbmarks.htm](http://www.webroot.com/pbmarks.htm)



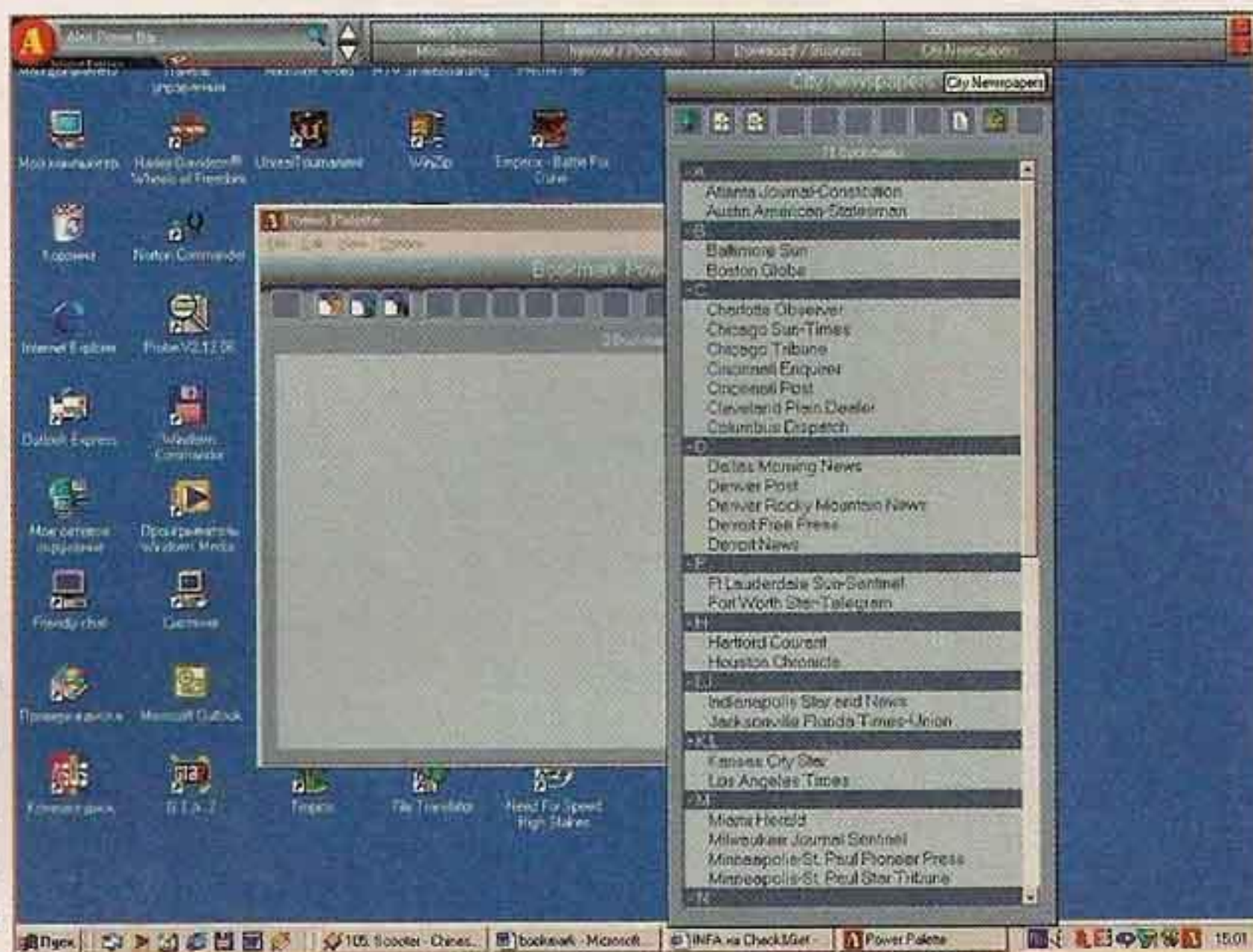
Private Bookmarks представляет собой неплохой организатор Интернет-закладок. Основное же отличие данной утилиты от других подобных программ можно выразить фразой "посторонним вход воспрещен". Вы можете установить пароль на вход. Окно программы, кстати, не отображается на панели инструментов после того, как вы ее свернете, а немедленно исчезает с экрана и может быть снова вызвано только при нажатии сложной комбинации клавиш (это сделано для того, чтобы никто не знал, что вы пользуетесь данной программой). К чему такая секретность, спросите вы? А к тому, что на некоторые страницы вы можете попасть, только введя определенный пароль (естественно, посторонние не должны его знать, а если вы находитесь на работе, в густонаселенном офисе, такие люди там наверняка есть). Пароль прописывается в имени закладки на эту страницу.

Что касается возможностей программы, то здесь все в порядке (хотя до уровня Check & Get в этом плане программа не дотягивает): поиск, сортировка, импорт закладок местного формата в букмарки формата Internet Explorer'a, Netscape Navigator'a, а также в txt- и html-файлы и операции по экспорту.

Помимо всего прочего, в программе содержится большое количество готовых к использованию закладок на сайты, посвященные разным темам: телевидению, политике, юмору, компьютерным и обычным новостям, Интернету, спорту и т.д. Единственная проблема заключается в том, что все они англоязычные, и большинство из них вряд ли вас заинтересует. Разве что вам нужно узнать погоду на ближайшие сутки в Лос-Анджелесе...

На этом специальные возможности программы не исчерпываются. С помощью Alert Bookmarks вы можете пересылать Интернет-закладки на ваши любимые страницы вашим друзьям по Сети на их почтовые ящики и осуществлять множество других операций.

Рейтинг: ■■■■■ 4.5/5



Взглянув на название такого букмарка, можно с легкостью определить ваш пароль. Вот и весь секрет.

В остальном Private Bookmarks — обычный менеджер закладок, пользоваться которым легко и просто. Никаких излишеств и наворотов, зато все самое необходимое на месте. Если вам нужно держать все в тайне, эта программа для вас, если нет — смело ее пропускайте.

Рейтинг: ■■■■■ 4 3,5/5

## Alert Bookmarks 9.0

**Разработчик:** Viable Software  
**Размер:** 4726 Kb  
**Лицензия:** Freeware  
**Язык интерфейса:** Английский  
**Internet:** [www.alertbookmarks.com](http://www.alertbookmarks.com)

Alert Bookmarks сочетает в себе удобный интерфейс, привлекательный дизайн и множество возможностей. С программой приятно работать — ее основное окно занимает маленькую часть экрана и при этом содержит все самое важное. Если вам не нравится цвет местных окошек, вы можете его поменять, выбрав подходящий из большого списка.

Какую программу выбрать? На этот вопрос невозможно однозначно ответить. Хотя из этой четверки явно выделяются двое: Check & Get и Alert Bookmarks, а на пятки им наступает Bookmarker. Private Bookmarks остался чуть в стороне, хотя свои пользователи у программы, несомненно, найдутся. В общем, все зависит от ваших личных предпочтений. Выбор, как всегда, за вами. ■

## На нашем компактe



Демонстрационные версии всех четырех программ, описанных в статье, вы можете взять с нашего компактe.



# НАПОЛЕОНЫ ОНЛАЙНА

Павел Розов  
aka Turanchox  
turanchox@myhost.com



Те из вас, кто не заигрывался в детстве игрушечными солдатиками, кто не рисовал в уме и на обрывках листов из школьных тетрадей планы своих воображаемых побед... Кому безразличны лавры Ганнибала и Наполеона, кто не зачитывался мемуарами Коленкура и Гудериана... Кто не представлял себя застывшим над картой боевых действий в тягостном раздумье о многотысячных армиях, судьбы которых зависели бы от него и только от него... Бросьте эту статью. Она не для вас.



Те из вас, кто привык считать настоящей стратегией живо скачущие по экрану экзотические войска, моментально повинующиеся движению мыши, противника, обосновавшегося в противоположном углу карты... Те, кто считает залогом победы быстроту реакции, скорость кликания клавишей мыши на кнопке "строить" виртуальных барачков, умение на несколько мгновений раньше своего противника сориентироваться в создавшейся ситуации и все тем же ловким движением мыши вырвать себе победу... Оставьте дальнейшее чтение. Вам будет скучно.

И только те, кто надолго выпадал из привычного хода жизни, просиживая ночами в "Цивилизацию", создавая и разрушая империи, кто раскусил прелесть ставших уже легендарными Empire, VGAPlanets, Stars и Galaxy, могут смело читать дальше. Потому что речь пойдет о новой пошаговой стратегии PBEM (Play by E-Mail — игра по электронной почте). Точнее, о некоммерческом игровом проекте Militarizm, созданном отечественными разработчиками, которые сами себя именуют Plumbum Artz.

## Реалии бытия

В игре нет экзотических пришельцев и мифических драконов. Все предельно сухо и аскетично. Наши дни, наша реальность. Пятнадцать типов сухопутных, морских и воздушных боевых юнитов, соответствующих реальным родам

войск. Время действия не уточнено, это абстрактный XX век, хотя набор юнитов и их характеристик дает основание полагать, что речь идет скорее всего о периоде, соответствующем второй мировой войне. Прямоугольная карта и десяток игроков, у которых не осталось ни средств, ни желания решить свои проблемы с соседями иначе как силовыми методами.

Вот тут-то вы и сможете удовлетворить свои полководческие амбиции, тем более что противостоять вам будет не компьютер с тупым AI, а живые люди. Со своей манерой ведения политики и боевых действий, со своими слабыми и сильными сторонами.

Количество игроков в одной партии может достигать десяти. И тут уж вам придется принимать во внимание тот факт, что одному вам никак не выжить в этой смертельной схватке. Волей-неволей придется искать союзников, чтобы сообща противостоять общей угрозе. Причем вы никак не застрахованы от того, что, когда эта угроза минует, ваш бывший союзник вцепится в горло уже вам, чтобы одному занять место на пьедестале.

## Монетой звонкой

Ради того, чтобы ваше государство выжило в этой схватке и по праву заняло место среди победителей, нужно будет приложить немало усилий. И тут все средства хороши. Помимо того, что вы должны будете доказать свое превосходство на полях сражений, вам придется садиться за стол переговоров, идти на уступки, оставлять свои города противнику в обмен на обещание мира, плести интриги против соседей, заключать союзы различной степени доверительности, нарушать свое слово, заниматься разведкой и контрразведкой.

Есть в игре и экономический аспект, и, хотя он и не основополагающий, пренебрегать им не стоит. Иначе рискуете столкнуться с ситуацией, когда ваш противник, имея то же количество городов и владея той же территорией, что и вы, способен содержать и производить гораздо большее количество войск, чем это можете позволить себе вы. А все из-за того, что с самого начала игры заботился о развитии промышленности своих городов.

В общем, все как в реальности — козни и интриги, тотальный перевод промышленности на военные рельсы, огромные армии, которые еще нужно как-то содержать, происки диверсантов и природные катаклизмы, вражеская пропаганда, предательства генералов и корыстные, хотя и хо-

рошо обученные наемники. Все прелести тотальной войны вам обеспечены.

## Новое — это...

Militarizm не блещет какими-то новыми революционными идеями. Скорее это — улучшенное и систематизированное воплощение собранных воедино лучших идей и решений все тех же Galaxy, VGAPlanets и других подобных игр. Хотя и собственных решений в "Милитаризме" тоже хватает.

Игра впитала в себя свойства многих игр того же жанра. Скрамная графика, отсутствие звуков и динамических вставок — наследственные недостатки многих пошаговых стратегий PBEM. Но прелесть подобных игр отнюдь не в эффектных видеороликах, саундтреках или трехмерной графике. Удовольствие вы получаете от столкновения интеллектов многих людей. От того, насколько тонко вы изучите не только правила игры, но и тонкости психологии своих противников и союзников, и зависит исход игры.

К достоинствам игры можно безусловно отнести то, что игра распространяется совершенно бесплатно, а сам проект основан на чистом энтузиазме. Клиентская часть игры нетребовательна к аппаратному обеспечению, небольшого размера. Вам не нужен постоянный доступ в Интернет: фактическое время, проведенное в Интернете, — это время, необходимое для отсылки и принятия хода. В клиентской части предусмотрен также режим игры hot seat, то есть игра нескольких людей на одной машине. В игре может участвовать от двух до десяти человек. Имеется удобный редактор сценариев с интересной возможностью импортирования карты из изображения формата BMP — достаточно только подогнать размеры изображения под размер предполагаемой карты и указать, под

## Боевые ссылки

Официальный сайт Plumbum Artz и игры Militarizm — <http://militarizm.ru>

Другие сайты, посвященные игре Militarizm, на которых тоже можно найти много интересного и принять участие в играх:

Yellow House —

<http://militarizm.neverland.od.ua>

Ramenskoye —

<http://militarizm.ramenskoye.ru>

PQR Host —

<http://militarizm.olstrategy.net>



каким цветом вы подразумеваете леса, моря и так далее.

Основное же преимущество Militarizm перед онлайн-стратегиями в том, что он не отнимает у вас много времени и не заставляет вас просиживать у экрана компьютера сутки напролет в ущерб вашей работе, родным, друзьям, любимым. Вам не нужно опасаться, что во время вашего отсутствия в онлайн-вашей империи может что-то угрожать, а в случае длительного отсутствия всегда есть возможность договориться с другими игроками о паузе. Сам же ход редко занимает больше двадцати минут, поэтому даже при условии ежедневного ходопроизводства вы всегда сможете походить "между делом", пусть даже в обеденный перерыв.

### I'm in

Бесплатно скачать серверную и клиентскую части вы можете на официальном сайте игры и творческой группы <http://militarizm.ru>. Вы можете сами стать гейммастером и начать партии со своими друзьями и знакомыми, а можете, зарегистрировавшись на сайте, подать заявку на проводящиеся здесь партии. Новые партии открываются по мере того, как накапливается необходимое количество заявок, и происходит это достаточно регулярно.

На сайте при желании можно поучаствовать в обсуждении различных вопросов, связанных с игрой, пообщаться с авторами, высказать пожелания и внести собственные предложения, то есть вы сами можете повлиять на дальнейшее развитие проекта.

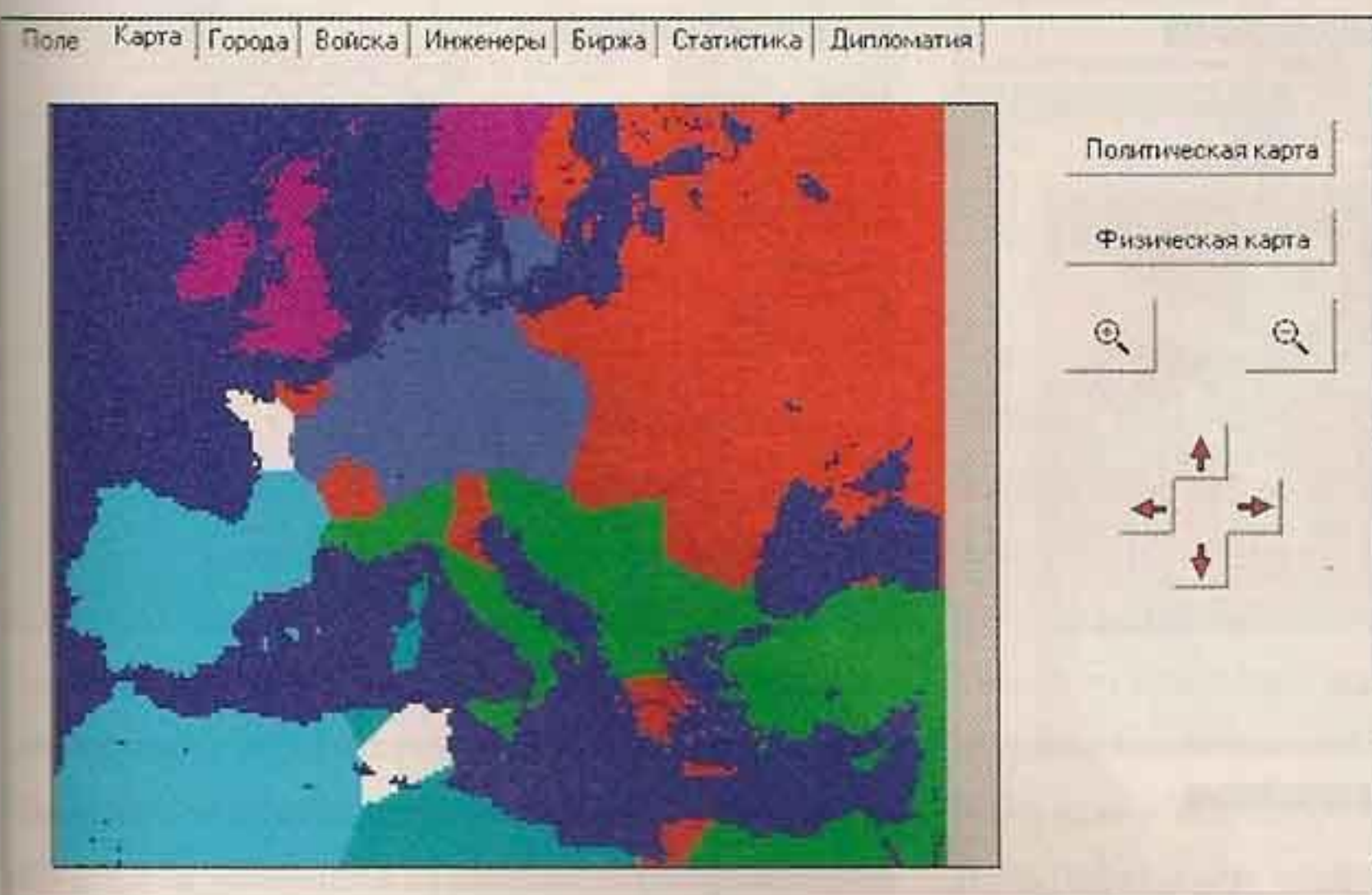
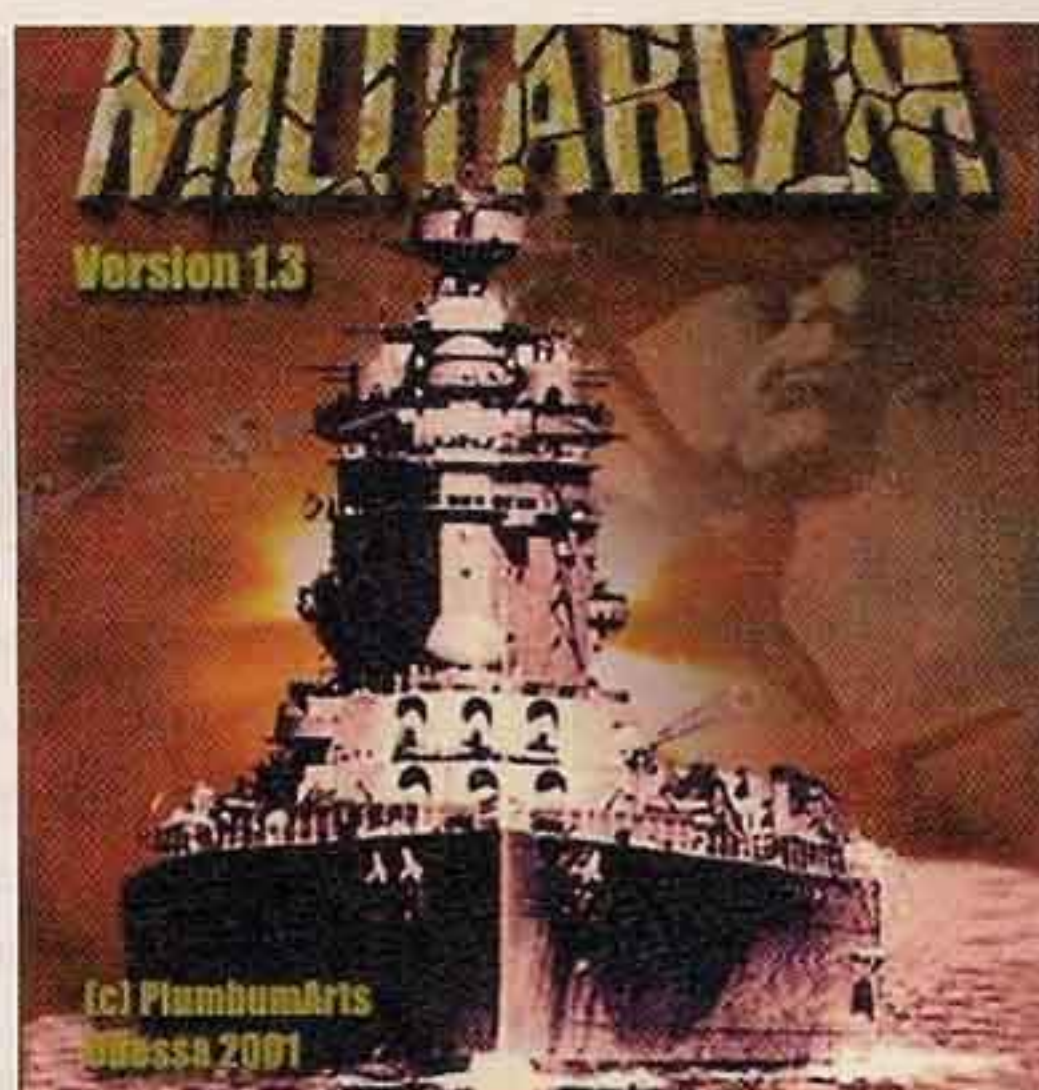
Вы можете комментировать конкретные партии и вести переписку с другими игроками, пользуясь Militarizm Communicator — программой, которая представляет собой клиентскую программу для доступа к сайту и почтовой системе Militarizm Network. Утилита позволяет быть в курсе последних событий сайта, не заходя на него.

В Militarizm Communicator встроена функция чата, позволяющая пообщаться с другими игроками и создателями игры онлайн.

Периодически проводятся турниры между игроками. Поэтому у каждого, имеющего за спиной достаточное количество проведенных партий, есть реальный шанс завоевать звание лучшего "милитариста".



Итак, если глубоко внутри вас живет непризнанный полководческий гений, заходите на сайт, знакомьтесь с документацией, скачивайте игру и — удачи в бою. ■



# ИНТЕРНЕТ-КАРТА "ЭКСТРА"

- БЫСТРО
- НАДЕЖНО
- ВЫГОДНО



## БУДНИ •

ВЕЧЕРОМ (с 18:00 до 24:00) — 0,80 УЕ/час

НОЧЬЮ (с 00:00 до 09:00) — 0,25 УЕ/час

## ВЫХОДНЫЕ •

(С 09:00 СУББОТЫ ДО 09:00 ПОНЕДЕЛЬНИКА)

НОЧЬЮ (С 00:00 ДО 09:00) — 0,25 УЕ/ЧАС

В ОСТАЛЬНОЕ ВРЕМЯ (С 09:00 ДО 24:00) — 0,60 УЕ/ЧАС

- СПЕЦИАЛЬНЫЙ МОДЕМНЫЙ ПУЛ!
- БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА КАРТ!
- ТЕСТОВЫЙ ВХОД!
- ЦЕНЫ С УЧЕТОМ НДС!

ПРИБРЕТЕНИЕ И БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА КАРТ:  
ТЕЛ.: (095) 777-2477, 777-2459.  
[WWW.ELNET.RU](http://WWW.ELNET.RU)

# @ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ



# Интересное в сети

[www.kabriolet.ru/pdd/main.htm](http://www.kabriolet.ru/pdd/main.htm)  
[www.autoschool.org](http://www.autoschool.org)  
[www.pdd.ru](http://www.pdd.ru)

Небольшая подборка интересных ресурсов по правилам дорожного движения. Думаете, мы переквалифицировались в "АвтоМанию"? Ошибаетесь. Просто развитие современных технологий дошло до того, что теперь вы можете готовиться к получению прав, не отходя от родного компьютера. И не обязательно бежать в автошколу и платить деньги преподавателям или на толчок, чтобы купить книжки и последние CD-диски. По указанным выше адресам лежат сами экзаменационные билеты (с картинками) и советы уже сдававших экзамены. Помимо этого, можно посмотреть на автомобиль месяца, почтять автогороскоп и заглянуть в раздел "автоледи" (интересно, о чем там пишут?). Если вы являетесь жителем столицы, то обратите внимание на информацию обо всех автошколах города — запросто найдете ближайшую от своего дома. Удачного "Кармагеддона".

[www.aikidoka.ru](http://www.aikidoka.ru)

Любите Японию? Боевые искусства? Хотите выучить японский язык? Тогда вам на этот сайт. Подробная информация об айкидо и других боевых искусствах (история становления и современное состояние), огромное количество книг (от "Японский для начинающих" до "Путь самурая"), онлайн-уроки по японскому языку, семинары, новости, живое видео (на роликах записаны схватки лучших бойцов) и музыка, настоящая японская музыка. В общем, этот ресурс — неисчерпаемый источник знаний по культуре и истории Японии, а для любителей (и профессионалов) восточных боевых искусств — просто must see.

[www.ixbt.com](http://www.ixbt.com)

The screenshot shows the ixbt.com homepage with a purple and white theme. The main content area features several news articles with dates like 19.07.2002 and 20.07.2002. A sidebar on the left contains links to various sections like 'Новости', 'Обзоры', and 'Справочник'. The bottom of the page has a section for 'Предложения от компаний'.

Мегпортал iXBT является самым уважаемым и авторитетным сайтом в зоне Рунета, посвященным железу. Здесь собрана информация о процессорах, кулерах, видеоадаптерах, ноутбуках, материнских платах, разгоне... Во-вторых, тесты, опубликованные на страницах этого ресурса, всегда точны и объективны. В-третьих, там обзоры самого свежего аппаратного обеспечения и всегда с картинками. В-четвертых, у этого узла есть и четко практическое содержание — самые последние цены на тот или иной товар. Думаю, дальнейшая реклама будет лишней. Вы и так уже поняли, какой URL набрать в браузере...

[www.fgames.com.ru](http://www.fgames.com.ru)



Сегодня flash-игры ни для кого не диковинка. Они, безусловно, уступают "нормальным" играм, но иногда могут быть весьма полезными. Например, на работе, где всевидящее око босса следит за тем, чтобы вы не засовывали в недра системного блока компакт с играми. Или — к вам в гости пришел знакомый. Где быстро взять игру на двоих? Небольшую, но интересную? Правильно, на fgames. Здесь лежит целая куча игр: азартные, стратегии, эротические, аркады... Просто заходите, выбирайте и играйте. К каждой игре есть небольшое описание, картинка и сотни отзывов опытных геймеров.

[www.sugar3.com](http://www.sugar3.com)



Было время, когда модная открытка от Yandex на день рождения являлась лучшим подарком для виртуального друга. Сегодня эта бу- тафория сидит у всех в печенках. Но как можно

разнообразить свое поздравление? Ведь "го- лый" текст — это скучно. На помощь вам прихо- дит flash-открытка. Каждая со своим сюжетом, к определенному празднику... На предлагаемом ресурсе такое количество разных открыток, многие из которых являются играми, что не най- ти желаемое невозможно. Ваши друзья по до- стоинству оценят такой подарок.

[www.ogames.netfirms.com](http://www.ogames.netfirms.com)



Dune2, Golden Axe, Prehistoric, Budokan... Этот ряд можно продолжать и продолжать. Все эти игры — классика, оставившая в нашей душе свои следы. А как говорят мудрые, к классике нужно время от времени возвращаться. Именно для этого и создан данный ресурс. Вам не при- дется долго бродить по сайту, чтобы найти ту са- мую, которая работала на "Электронике", "Правце" или, в лучшем случае, на 286-ом. На- вигация проста, игр много...

[www.lexa.ru/lexa/black](http://www.lexa.ru/lexa/black)

The screenshot shows the lexa.ru/lexa/black website with a project page for 'Черный квадрат'. It features a central area with a black square and a sidebar with links to various sections like 'Новости', 'Обзоры', and 'Справочник'. The bottom of the page has a section for 'Предложения от компаний'.

Хорошо, что мы с вами говорим об "Инте- ресном в Сети", а не о "Полезном...". Иначе пы- литься этой ссылке на самой дальней виртуаль- ной полке. Представьте, что перед вами черный квадрат, каждая точка которого является ссы- лкой на какой-либо ресурс. Естественно, что ссылки не подписаны — ведь квадрат-то черный. Вот и получается: щелкаешь где-нибудь посреди этого чуда, и тебя посылают...

Помимо этого интересного, но полностью бесполезного проекта, сайт содержит несколь- ко статей, отдаленно напоминающих юморис-



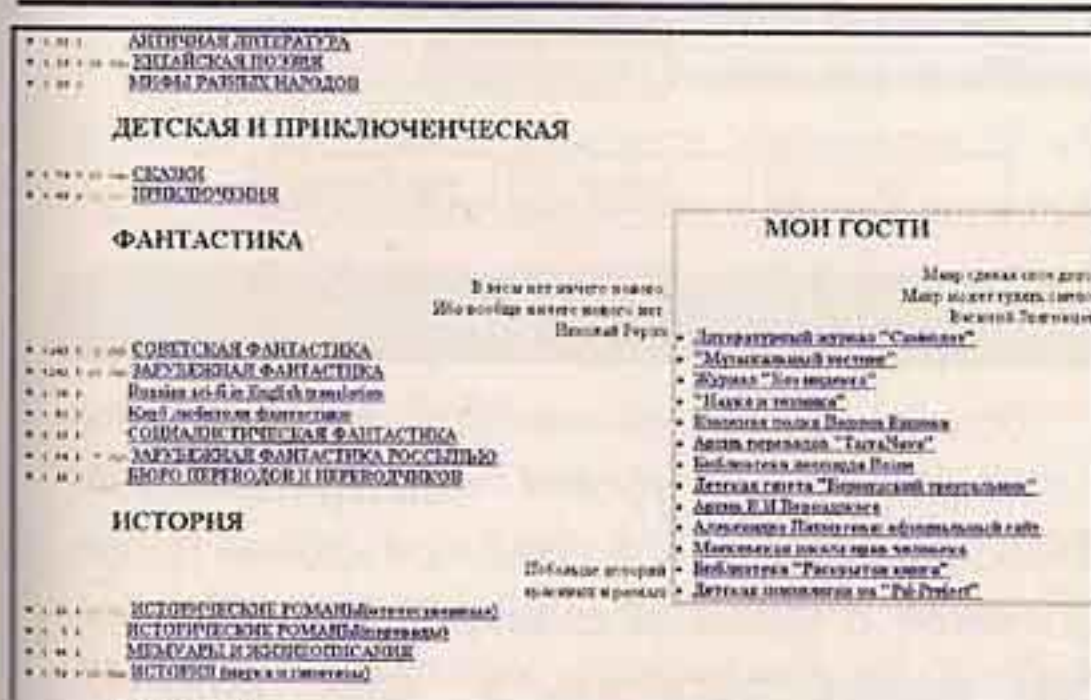
тические, и другие проекты, связанные с некоторыми статистическими выкладками (например, количество пользователей Рунета) и программами.

## www.tweakxp.com



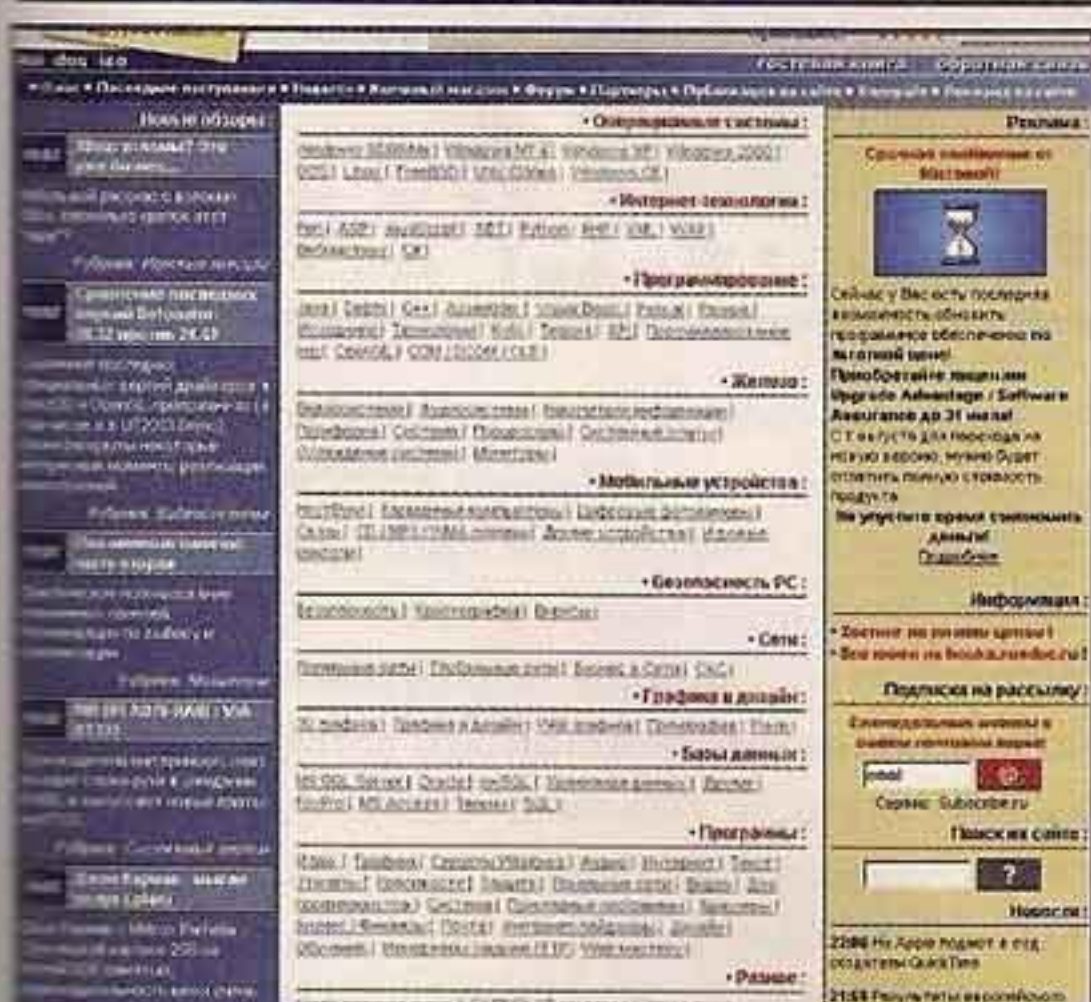
Как известно, "tweak" означает "тонкую настройку", а XP, думаю, вы сами знаете, что. Данный ресурс посвящен всяким хитростям настройки самой популярной на сегодня ОС от Microsoft, а также содержит много утилит, конфигурирующих Win XP по вашему желанию. Хотя это полностью англоязычный ресурс, проблем с пониманием возникнуть не должно — все-таки Windows, она и в Африке Windows.

## www.lib.ru



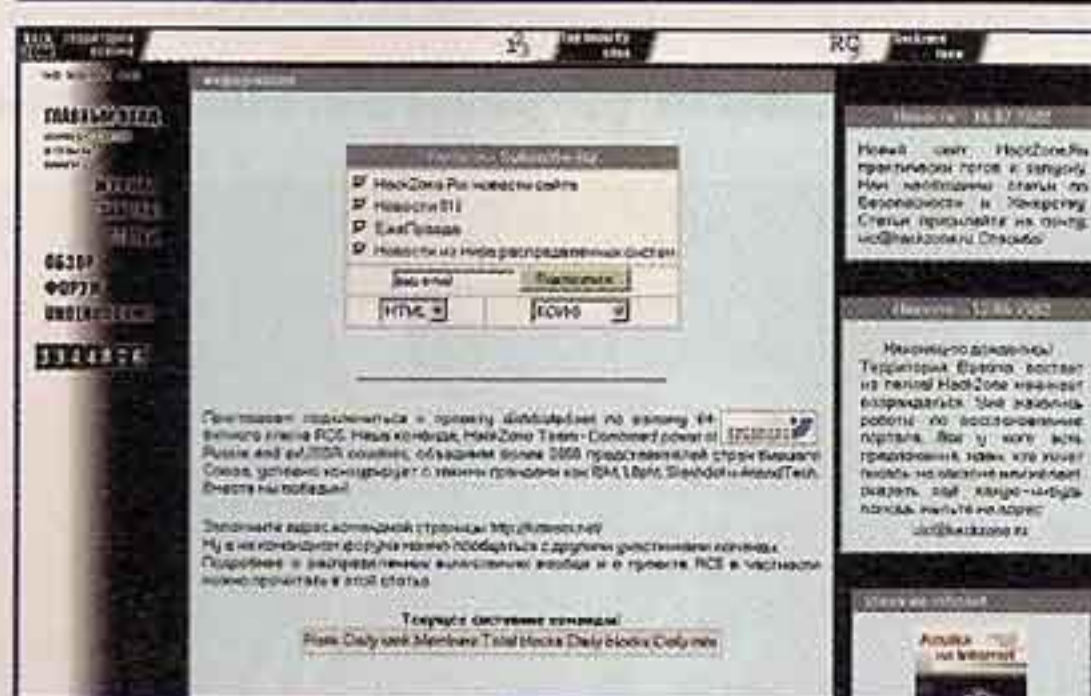
Огромная библиотека разнообразной литературы. Удовлетворит любого читателя — от фантастического и садиста до литературоведа XVIII века.

## www.rusdoc.ru



RusDoc — это компьютерная библиотека, содержащая информацию по решению любых железных и "мягких" проблем, программированию и разгону всего, что способно бежать. Информация только на русском. Вы узнаете, как настроить свою собственную ОС, правильно настроить ту или иную программу... Да много чего еще. В общем, must visit.

## www.hackzone.ru



Название говорит само за себя. Хотите пообщаться с живыми хакерами? Окунуться в борьбу за безопасность? Или присоединиться к группе хакеров, конкурирующих с иностранными собратьями? Тогда вам сюда. Андеграунд ждет.

## www.football.ru



Догадались? Самая популярная некомпьютерная игра — футбол. А получить исчерпывающую информацию о нем можно на этом ресурсе. А для того, чтобы узнать новости, вовсе не обязательно бежать смотреть ОРТ и ждать, пока закончится программа "Время". Интернет всегда готов поделиться самыми свежими сведениями, а новизна предоставляемой информации перещеголяет ОРТ и НТВ вместе взятых.

## www.vinum.ru



Было бы непростительно обойти стороной этот ресурс, особенно после обзора "пиво-водочных" сайтов. Уметь ценить вино — искусство избранных. Огромное число сортов винограда, способов приготовления, ароматные букеты — все это создает такое разнообразие марок вин, что вода просто отдыхает. Да и пиво заодно. Этот ресурс расскажет вам о вине. О последних новостях и дегустациях, о сортах и классификации, медицине и целебных свойствах вина... Есть раздел тостов и анекдотов, связанных с этим чудесным напитком. А для самых требовательных посетителей найдется винная карта мира.

## www.putin.ru



Наш журнал полностью политкорректен, так что дань своему президенту мы отдаем в первых рядах. Все о В. В. Путине, от последних новостей до смешных анекдотов и карикатур, форум и фотографии, биография и мнение СМИ. Заходите, если ничего полезного не почерпнете, то хоть развлечетесь.

## www.scene.org.ru

Демосцена — это своего рода конкурс красоты среди программ (сравнивается графика и звук) с определенным ограничением. Например, ограничен размер, скажем, не больше 512 байтов или 64 Кб. Данный ресурс является официальным представителем данного искусства в РФ. Здесь можно узнать все последние новости и, самое главное, перекачать себе эти маленькие, но очень красивые программы. Помимо этого, сайт предлагает статьи, связанные с различными аспектами создания тех или иных графических объектов (например, воды или огня), и логотипы. В общем, если бы кроме рубрики "Интересное в Сети" у нас был раздел "Очень интересное...", то эта ссылка попала бы именно туда.

## www.diablo.ru



Все о Diablo, Diablo II и Diablo III на русском. Новости, форумы, тактика, карты, миры... Ну не мне вам об этом рассказывать — у каждого хита есть такая страница, своего рода история болезни. Самое интересное, что Diablo III еще не вышел, Blizzard еще сама не решила, быть игре или нет, а на данном ресурсе уже можно узнать все слухи и предпосылки гипотетической игры. Присутствуют даже версии будущего сюжета! Не стоит забывать и о самой вкусной изюминке таких сайтов — мощный профессиональный форум, где новичку всегда помогут более опытные товарищи, а тот, кто прошел все вдоль и поперек, поделится опытом. Даже если вы не поклонник "Диаблы", то с большой вероятностью станете таковым после посещения сего сайта. ■





Разработчик: Symantec

Адрес: [www.symantec.com](http://www.symantec.com)

Ос: Microsoft Windows XP Home Edition, Windows XP Professional, Windows 2000 Professional, Windows NT 4.0 Workstation, Windows Me, Windows 98.

Размер: 50 Мб

ОЗУ: 128 Мб

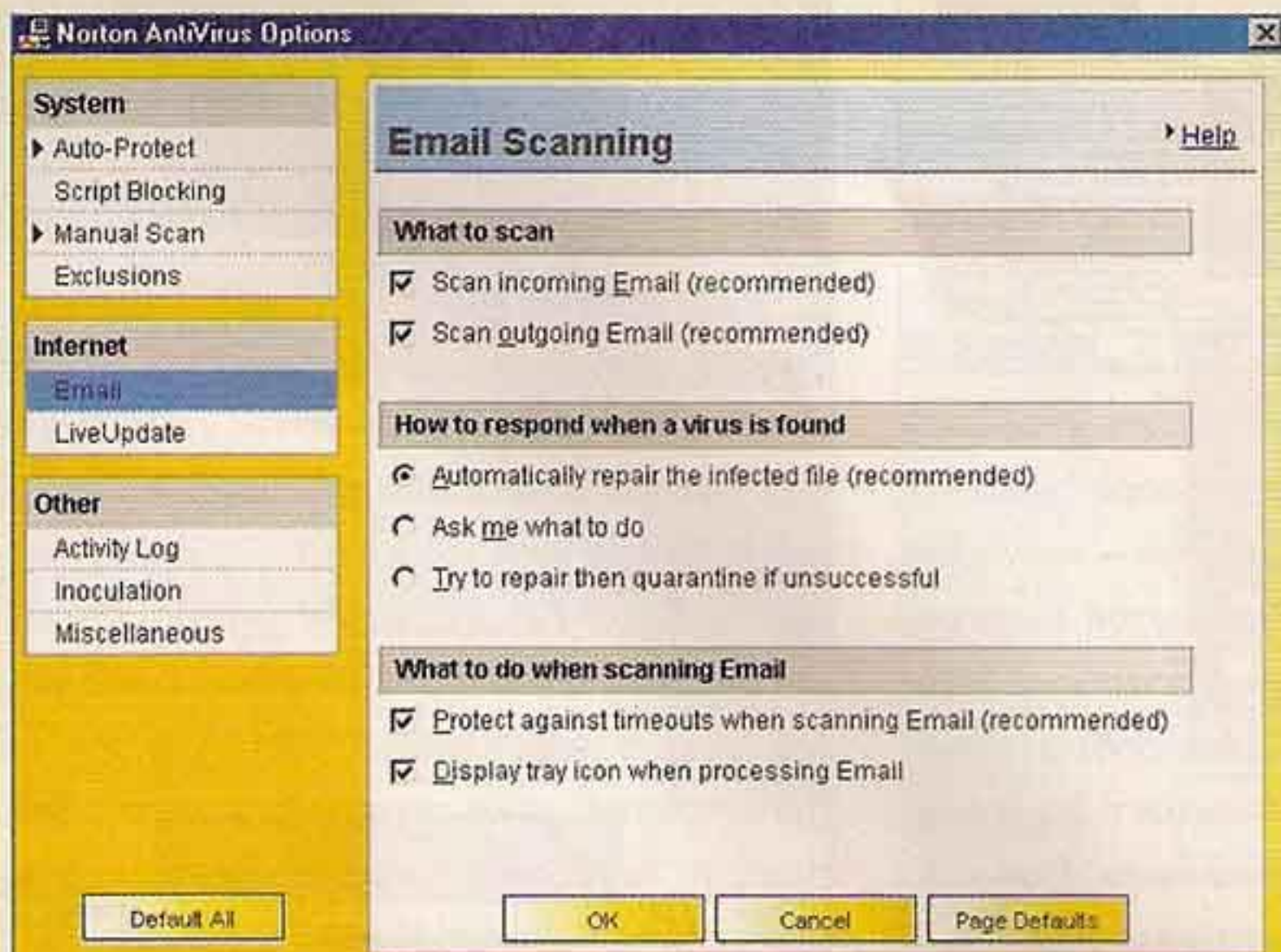
Цена: 65\$

Trial-версия: <http://cdrom.digitalriver.com/pub/symantec/nav80try.exe>

**N**orton AntiVirus 2002 (в дальнейшем просто NAV) входит в состав Norton SystemWorks наряду с достаточно популярными Norton Utilities, GHost, CleanSweep и другими продуктами. Статистика показывает, что NAV в противоположность Norton Utilities не пользуется популярностью у российских пользователей. В этой статье мы проанализируем функциональность и удобство NAV, сравним его с конкурентами и попытаемся ответить на вопрос, почему пользователи отдают предпочтение другим программам, а NAV остается не у дел.

## Внешний осмотр

Есть известное изречение: "первое впечатление — самое верное". В противоположность ему существует поговорка "внешность бывает обманчива". Как бы то ни было, мы не станем лишать вас возможности посмотреть и оценить внешний вид NAV.



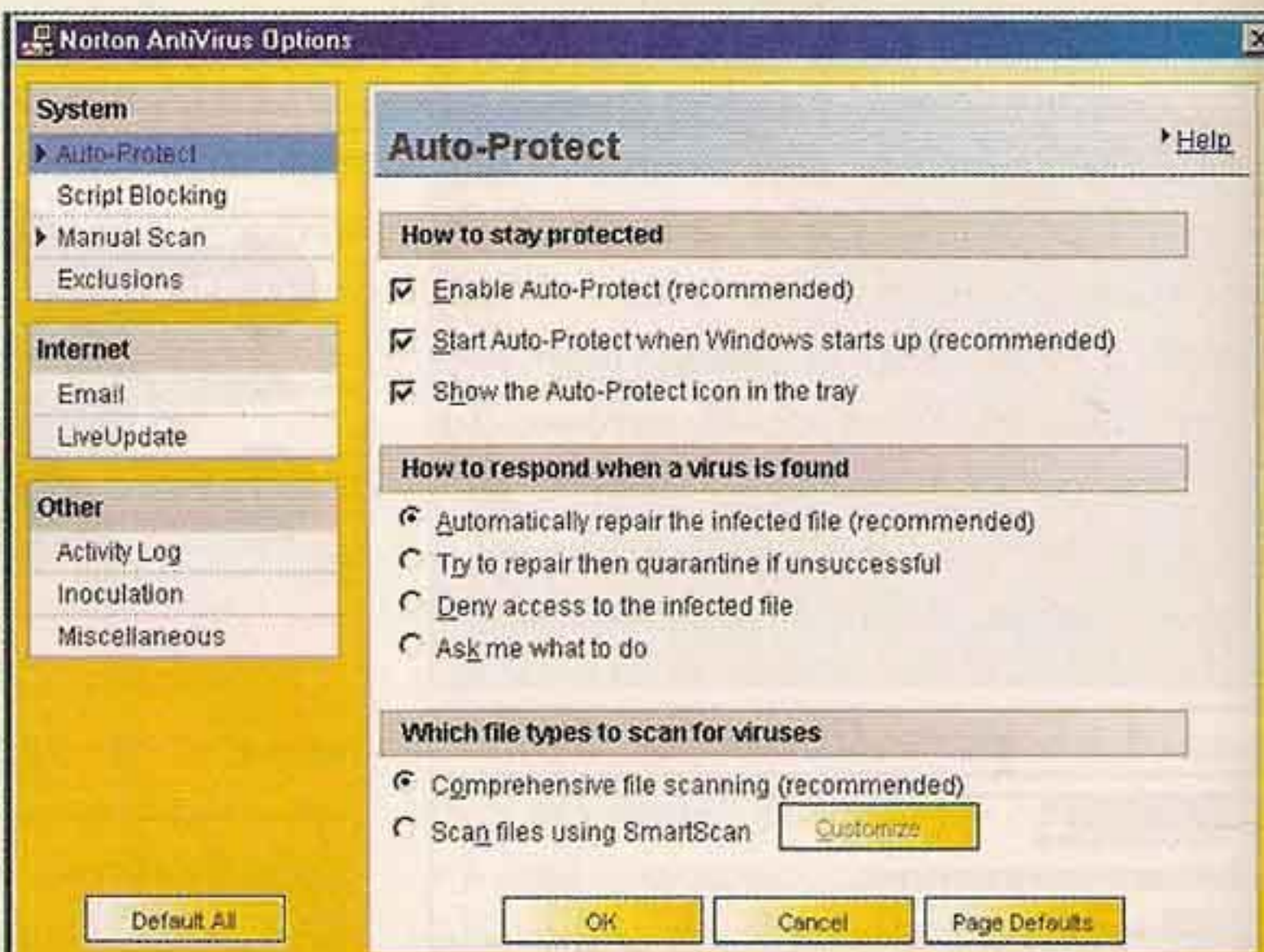
## ▲ Красиво и функционально.

Следует отметить необычайную функциональность NAV. Его основные достоинства:

- использование эвристического анализатора (в NAV он носит название BloodHound) при рутинном мониторинге;
- наличие поведенческого блокиратора, тоже резидентно следящего за поведением программ;
- возможность конфигурировать и эвристический анализатор, и поведенческий блокиратор (подробнее об этом ниже);
- интересный алгоритм ScriptBlocking, защищающий от скриптовых вирусов, которые в последнее время породнились с Интернет-червями;
- гибкие настройки обычного вирусного сканирования;
- намного более удобная работа с почтовыми сообщениями.

## Вскрытие показало...

Заглянем внутрь каждого, гм, достоинства. Первым идет BloodHound. Если быть объективным, то сегодня эвристические анализаторы уже не редкость, а скорее правило хорошего тона. Конкуренция заставляет разработчиков оснащать свои продукты средствами, в эффективность которых порой не верят сами разработчики. Ведь проверить, как хорошо BloodHound защищает от новых (еще не внесенных в базу) вирусов невозможно. По крайней мере, нам, простым смертным. Что же привлекательного в анализаторе NAV? Чем он отличается от конкурентов из "Лаборатории Данилова" и "Лаборатории Касперского" (эвристика продуктов именно этих компаний популярна не только у нас, но и за рубежом)?



## ▲ Просто и со вкусом.

Больше всего привлекают две вещи: возможность выбора уровня "подозрительности" Bloodhound и честное предупреждение разработчиков о времени сканирования. Анализатор может работать в трех режимах: high/default/low. Причем, если вы по привычке ставите максимальный уровень защиты, программа не будет возражать. А вот в хелпе четко прописано, что в данном режиме время сканирования увеличивается. Так что лучше уж придерживаться рекомендаций разработчиков и остановиться на default режиме. Заметьте, эвристические анализаторы "Антивируса Касперского" и DrWeb не позволяют настраивать себя вообще.

## Сетка! Блок!

Коньком NAV можно назвать поведенческий блокиратор. Особенно его систему конфигурации. Вы можете выбирать действия, которые NAV будет идентифицировать как деструктивные. Например, низкоуровневое форматирование жесткого диска, запись в загрузочную область гибких и жестких дисков. То есть, с какими правами ни была бы запущена программа, она все равно не сможет стереть всю информацию на вашем винчестере. Обратите внимание, что в продуктах конкурентов поведенческий блокиратор не существует как отдельный модуль и настройке не поддается (исключением можно считать лишь Office Guard из комплекта "Антивирус Касперского PRO", но он создан для работы лишь под MS Office и, соответственно, не защищает от остальных Win-вирусов).



ScriptBlocking — это технология, которая блокирует любое скриптовое действие и спрашивает разрешение пользователя. Благодаря такому подходу вы никогда не будете иметь проблем с обезумевшими Java-скриптами и "наскриптованными" письмами. Благодаря последним получила такое широкое распространение эпидемия вируса Klez, который использовал дыру в IE как раз посредством скрипта.

Обычное сканирование файлов может включать в себя не только исследование файловой системы жесткого диска, но еще и проверку памяти и загрузочных секторов (MBR и первого сектора). Вспомните хотя бы DrWeb, который насильно проверял память при каждом запуске сканера. Что касается загрузочных областей, то ни в "Антивирусе Касперского", ни в конкурентном продукте от "Лаборатории Данилова" эта функция не прописана. В связи с этим демократичный подход NAV добавляет еще несколько очков в его копилку.

## Кто стучится в дверь ко мне

Если быть объективным, то для работы с почтой не найти лучшего антивируса, чем NAV. И это не голые слова, судите сами. NAV работает со всеми e-mail клиентами, использующими POP3 и SMTP протоколы. При этом не требуется никакого плагина, как в тандеме TheBAT!+DrWeb, и никакого дополнительного модуля, как в связке AVP+TheBAT!/Outlook. Причем никакой дополнительной настройки проверка почтовых сообщений не требует. NAV предоставляет вам всего две функции: проверка входящей и исходящей почты. Эта аскетичность ничуть не умаляет возможностей пользователя. Действительно, а что еще надо!

Интересно еще и то, что владелец NAV может стать свидетелем сканирования исходящей почты (приходящая сканируется резидентным монитором, чьи действия скрыты). После отправления почтового сообщения (с прикрепленными файлами или без них) появится небольшое диалоговое окно (в стиле и дизайне NAV), в котором будет полностью отображен прогресс сканирования. И чем больше размер отправленного письма, тем дольше будет происходить его проверка.

## Курочка клюет по зернышку

Помимо вышеперечисленного богатства, NAV обладает еще несколькими полезными примочками. Во-первых, это аскетичный — пря-

мо-таки спартанский — интерфейс. Не в смысле стиля и дизайна (хотя антивирус не оценивают по таким параметрам, нельзя не сказать о приятном золотистом интерфейсе NAV), а касательно настроек пользователя. Все лежит на поверхности.

Конечно, NAV не обошелся без стандартных клише "Логи", "Папка для карантина" и т.д. Но вот что касается остальных настроек, то любой пользователь (а системный администратор тем более) должен прыгать от счастья — вы увидите по два-три чекбокса для каждого описанного выше модуля. Настроить NAV можно меньше чем за минуту.

Отдельное внимание двум последним из упомянутых нами свойств антивируса. LiveUpdate — это система, которая подключается к Сети и скачивает дополнения антивирусных баз для NAV и новые компоненты Norton SystemWorks. "Ну и что здесь такого?" — спросите вы. Действительно, любой антивирусный пакет обладает такими функциями. Плюс же NAV в том, что все апдейты скачиваются в виде одного файла. Его еще называют "кумулятивным". То есть, скачав однажды все дополнения к NAV, вы обновите его до максимума. Если говорить об "Антивирусе Касперского" и DrWeb, то все апдейты к ним лежат в виде нескольких файлов: одного "тотального" и нескольких последних. Это накладывает свой неприятный отпечаток при переписывании всей этой груды из Сети.

Онлайновая вирусная энциклопедия NAV позволяет находить описание любого вируса. Предположим, у вас обнаружен вирус; стоит пару раз щелкнуть на его названии — и вы получите оперативную справку из Сети. Это очень удобно, так как не надо бежать смотреть в "Энциклопедию Касперского" ([www.viruslist.com](http://www.viruslist.com)) и тратить еще несколько минут на поиски в ней.

## Вай? Бикоз!

Вы, наверное, думаете: "Вот разрекламировал нам эту прогу, а ведь ею мало кто пользуется. Неспроста это...". И в этом есть определенная доля правды. Но и хвалил я NAV не просто так. Сейчас мы попытаемся разобраться, почему так плохи его дела среди российских пользователей.

Первое, что приходит на ум, — английский язык повсеместно. NAV совершенно не говорит по-русски. Патчи есть (которые транслируют все на наш родной язык), но доверять им не приходится. Вообще, локализация продукта местными умельцами подходит лишь для них самих — пишут ведь бог весть что, а нам потом разбираться.

Помимо языкового барьера есть цена. (Цену на NAV можно посмотреть в самом начале статьи). Сравните. **Цена на DrWeb около 15\$, на "Антивирус Касперского" примерно 100\$ (в зависимости от дистрибутива) для корпоративных клиентов и 250 рублей для обычных пользователей.**

Теперь обратимся к системным требованиям NAV. Как видно, он не работает ни под UNIX, ни под что-нибудь еще, отличное от MS Win. Symantec всегда специализировалась на разработке утилит лишь под продукты MS, так что требованиям NAV удивляться не приходится.

Поставим вопрос ребром: могут ли все эти минусы NAV склонить чашу весов в пользу его конкурентов? Нет. Не могут. Так почему же пользователи его "не замечают"? Ответ прост. Во-первых, пользователи — то есть мы — чаще всего очень консервативны. Установив однажды "Антивирус Касперского" или DrWeb, никто не захочет его сносить, устанавливать новый пакет и конфигурировать его. Во-вторых, очень многие думают (совершенно напрасно), что если разработчик NAV находится от нас черт-те где, то и поддержка у него будет такая же. На самом деле английская компания Symantec оказывает поддержку не хуже любой другой. Хотя, по большому счету, никакой support российским пользователям не нужен. Нужно лишь своевременно обновлять антивирусные базы.

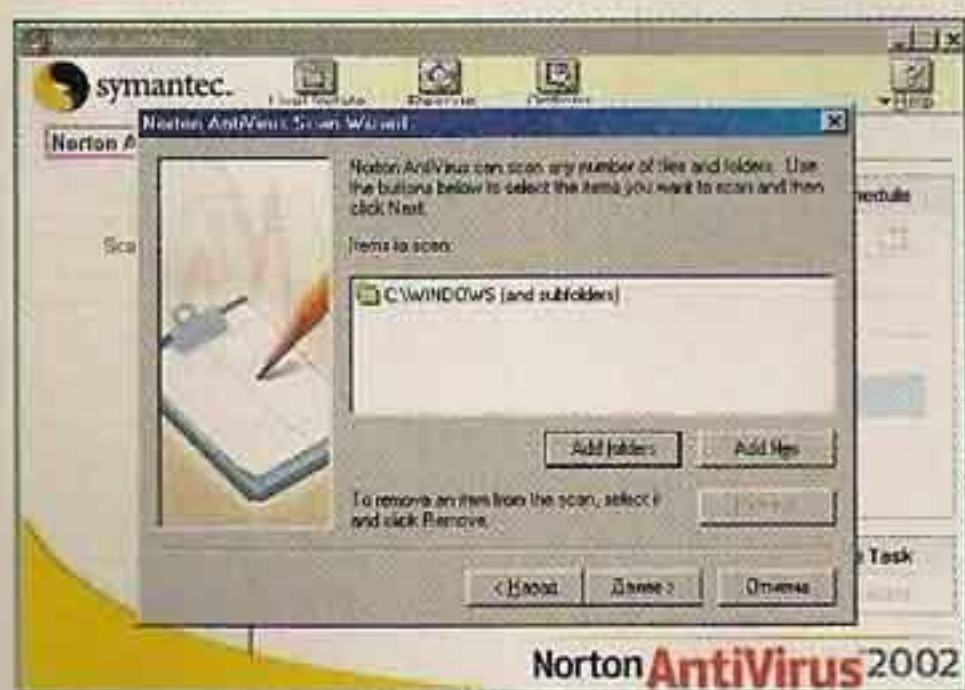
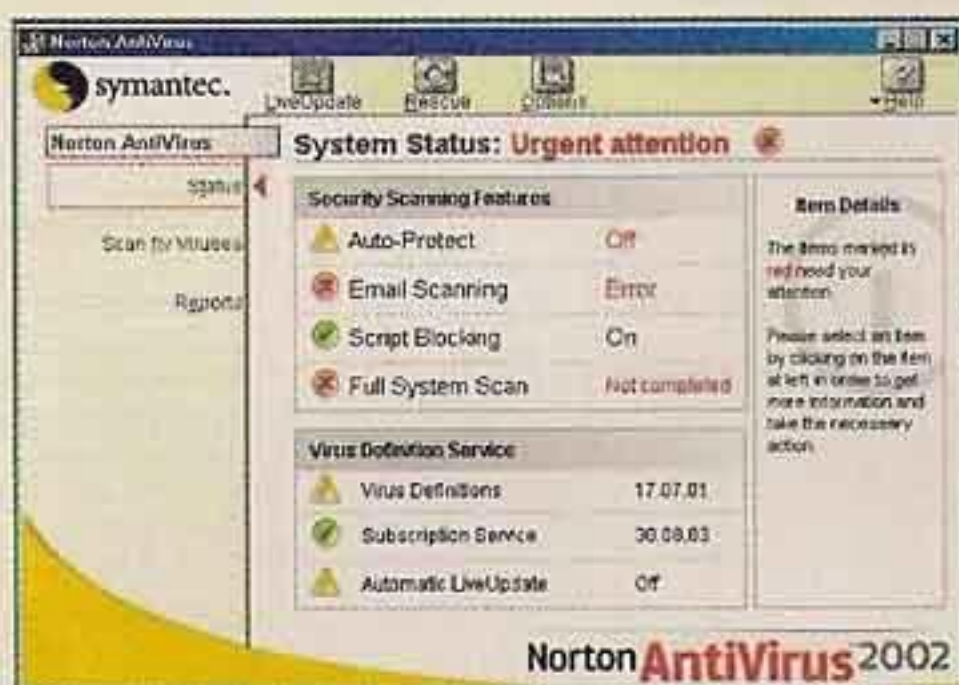
## Говорят эксперты

Известный журнал PC World проводил конкурс среди аппаратных средств, ПО и Web-сайтов. В его июльском выпуске были названы победители. Как вы думаете, кто стал чемпионом в номинации средств антивирусной защиты?

Harprady World Class Award забрала себе программа Norton AntiVirus 2002. Эксперты были приятно удивлены эффективностью NAV при защите от "червей", троянских программ, элементов кода ActiveX, апплетов Java, опасных макросов для Word и Excel, вирусов, распространяющихся по электронной почте, и многих других напастей. Помимо этого, они обратили внимание на некоторые дополнительные функции и компоненты NAV: модуль Automatic LiveUpdate, в автономном режиме подгружающий средства защиты от самых последних вирусов; загрузочный компакт-диск, благодаря которому упрощается процедура восстановления данных после заражения вирусами; ScriptBlocking — предупреждение возможности поражения быстро распространяющимися вирусами на основе скриптов, наподобие I Love You и Anna Kournikova; функция AutoProtect, выполняющаяся в фоновом режиме и позволяющая распознавать вирусы в файлах-вложениях до их активации; глубокое гибко планируемое сканирование как жестких дисков, так и вложений входящей почты — вручную или по заранее составленному расписанию; способность интегрироваться с Windows Explorer, благодаря чему средства антивирусной защиты можно вызвать из меню Explorer (контекстного меню и иконки на панели инструментов IE).



Нельзя утверждать, что NAV лучше своих конкурентов. Но то, что ему есть что предложить пользователю — неоспоримый факт. Если ваш антивирус вас чем-то не устраивает и вы ищете альтернативу, то обязательно обратите свое внимание на NAV. ■





## Стандартные коды

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Для их применения не требуется каких-либо программ. Коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Имейте в виду, что иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить в российском издании, и так далее.

### С.В.И.Н.

В связи с выходом игры на лицензию, да и просто под действием различных других факторов, мы приводим следующие коды. Чтобы открыть консоль, нажмите одновременно Shift+Enter, а в появившемся окне уже вводите:

**Smarten** — увеличить ранг выбранного юнита.

**Mo money** — выделить 1000 очков.

**Quicker than death** — уничтожить вражеские войска с одного выстрела.

**Blitzkrieg** — пропустить уровень.

**Instant delivery** — доставка новых войск больше не будет занимать столько времени.

### Arthur's Quest Battle for the Kingdom

Открывайте консоль игры ("~") и прописывайте коды:

**God** — не нуждается в объяснении.

**ExitLevel** — перейти на следующий уровень.

**Nodip** — режим зрителя (то есть проход сквозь стены и прочие объекты).

**Kfa** — получить все оружие и полный боезапас.

**Heal** — восстановить здоровье.

**FragSelf** — самоубийство.

### Grand Theft Auto 3

В связи с выходом лицензионной игры считаем необходимым повторить коды. Локализацию игры в России произвела компания "Бука", за что ей большое спасибо. Представленные ниже коды необходимо вводить прямо во время игры.

**Ifiwerearichman** — дать 250000 убитых енотов.

**Gesundheit** — дать 100 тонн здоровья.

**Turtoise** — дать 100 пудов брони.

**Gunsgunsguns** — дать все пушки и патроны к ним.

**Morepoliceplease** — разыскивать вас будут теперь упорнее.

**Nopoliceplease** — то же самое, только с точностью до наоборот.

**Ilkedressingup** — теперь вы становитесь мирным пешеходом.

**Giveusatank** — ставит танк, только в случайное место на карте.

**Itsallgoingmaaad** — пешеходы теперь будут бить все и вся.

**Nobodylikesme** — а вот теперь лично вас!

**Weaponsforall** — все пешеходы становятся вооруженными.

**Anicesetofwheels** — после ввода у всех машин исчезнет корпус.

**Peasoup** — туманная погода.

**Ilkescotland** — смена погоды.

**Ilovescotland** — аналогично.

### King of the Road

Во время игры нажмите Pause и введите slalcheats для активации режима кодов. После

этого точно так же можно вводить следующее:

**Sllottery** — дает 50000 убитых ежей и лицензию.

**Slroads** — открыть все дороги.

**Slmap** — показать все секреты на карте.

**Slrepair** — нажмите Backspace, чтобы бесплатно отремонтировать машину.

**Slrecover** — нажмите Ctrl+5, чтобы поставить машину на дорогу, если перевернулись.

**Sfillup** — бесконечное топливо.

**Mineoff** — убрать мины.

**Slurbine** — последовательно нажимайте Ctrl+1, +2, +3, +4 для наращивания оборотов двигателя.

### The Thing

В игре нет кодов, как таковых. То есть нет кодов в том варианте, в котором мы привыкли их видеть. А увидеть и соответственно открыть их можно через реестр операционной системы. Для непосвященных постараюсь описать процесс как можно проще.

Откройте редактор реестра. Для этого необходимо в меню Пуск\Выполнить набрать "regedit". Откроется достаточно просто устроенное меню из двух колонок. Нам нужен раздел, который называется HKEY\_LOCAL\_MACHINE. А в нем открываем следующий путь:

SOFTWARE\Computer      Artworks\The Thing\1.0

В правой колонке добавляем строковые параметры со значением 1 в каждом.

**PlayerInvulnerable** — бесконечная энергия только для вас.

**NPCInvulnerable** — бесконечная энергия для всей вашей команды.

**FullWeaponEquip** — бесконечный боезапас для каждого вида оружия.

**DoInGameLoadSave** — теперь появится меню загрузки и сохранения игры в меню options в игре.

## Шестнадцатиричные коды

Для применения шестнадцатиричных кодов необходима программа *Magic Trainer Creator*. Вы найдете ее на нашем компакт-диске в разделе "Софтверный набор". А в другом разделе, в "Инфоблоке", находится детальная инструкция по *Magic Trainer Creator*, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказано о том, как создаются трейнеры (исполняемые программки на базе шестнадцатиричных кодов).

### Поглядывающий (Watch Me!)

Очередная игра в стиле виртуального тамгачи. В виде объекта для манипуляций выступает женщина. Все просто: корми, пои, лечи, дай отдохнуть — и можешь делать... э-э... ну, в общем, что обычно делают. Игра сделана очень некачественно: видны границы наложения анимации. Кроме того, все делалось на розово-синем фоне, благодаря чему эти просветы различимы, как свет маяка в непосредственной близости от него. А пока, чтобы были деньги для того, чтобы кормить, поить девушку, а также устанавливать в доме веб-камеры, вот вам несколько адресов

от дяди... ну, неважно, какого. Адреса — 009BD328, 009D8628, 0099F518, 009BD328.

### AquaNox

Простите за несколько несвоевременное описание игры. Она появилась у меня на тестировании буквально за несколько дней до сдачи рубрики. А в рубрику "Антиквариат" ее засовывать было бы просто кощунством. Тем не менее, лучше поздно, чем никогда.

**0563D9A4** — адрес, по которому вы найдете текущее значение кредитов. Адрес работает только на экране магазина (покупки оружия и снаряжения).

### Grand Theft Auto 3

**0094139C, 009413A0** — деньги.

**03A98594** — патроны обоймы для М16.

**03A9857C** — патроны обоймы для "калашников".

**03A98534** — патроны обоймы стандартного пистолетика.

**03A9854C** — патроны обоймы УЗИ.

**03A98564, 03A98568** — патроны для дробовика.

**03A985C8** — патроны для базуки.

**03A985B0** — патроны для снайперской винтовки.

**03A985F8** — коктейли Молотова.

**03A98610** — гранаты.

**05253608** — количество звездочек в розыске.

При стрельбе количество патронов уменьшается как в обойме, так и полное носимое "с собой". Поэтому адреса для оружия типа калаша или М16 годятся для бесперебойной стрельбы по врагам. Особенно эффективно при массовых стычках с полицией или представителями местных группировок.

### Hover Ace

Крутейшие гонки со стрельбой от компании GSC Game World. Лозунг игры становится понятным со второй трассы: "Не умеешь ездить — стреляй!". Именно так и приходится делать. Да что тут говорить, реальный must have. Эта игра надолго останется у меня на харде. Пожалуй, столько же, сколько у меня простоял старый добрый Death Track.

Переходим к гвоздю программы, собственно кодам. Единственной проблемой будут у вас деньги. Да и то, если будете хорошо ездить, только на переходе от одного чемпионата к другому. Но адреса на всякий случай запишите: 050544EC, 05820908, 068357A4, 06858174. Однако имейте в виду, что адреса проверены на лицензионной версии игры. На той, что была локализована компанией "Руссобит М". Все жалобы по поводу неработающих адресов не принимаются, если у вас пиратская версия!

### Mafia

В отношении кодов к этой игре стоит упомянуть, что они тестировались в режиме "свободного полета" (а-ля GTA). В Storyline-разделе могут и не работать (у меня, по крайней мере, не работали).

**00661538** — текущее здоровье. Постарайтесь не попадать под взрывы и особо сильный обстрел. Если потеряете больше максимума (100 или больше) здоровья за раз, даже замороженное значение по адресу вас не спасет.

**0066153C, 0744F49C** — патроны в обойме текущего оружия. Работает для всех видов ору-



жия. Будьте осторожны при замораживании значения и последующем переключении на оружие ближнего боя (то, которое не имеет патронов). Данные махинации могут привести даже к зависанию игры и системы в целом.

006619C0, 01B7B188 — деньги, которыми вы располагаете в данный момент. Потратить можно в оружейном магазине или на АЗС (для тех, кто не знает).

## Игровые ресурсы

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. При помощи специальных программ все это богатство можно извлечь из недр игры и использовать на свое усмотрение. Музыку — просто слушать. Звуки — использовать для озвучки Windows. Текстуры — для создания модов.

### Поглядывающий (Watch Me!)

О достоинствах игры уже поговорили, стоит рассказать о ресурсах.

<Каталог игры>\aud — звуки игры в формате \*.wav, разбросанные по поддиректориям, названия которых не скажут вам ничего особенного.

<Каталог игры>\gfx — текстуры игры, а вернее будет сказать картинки, представляющие собой комнаты квартиры.

<Каталог игры>\gfx\buttons — кнопки и другие функциональные элементы игры. Проще говоря, все, что можно нажать и погладить.

<Каталог игры>\gfx\camviews — виды из объектов видеокamera, установленных в квартире. Вот только для чего они нужны, неизвестно.

<Каталог игры>\gfx\masks — маски стен. Вот то, что было отснято на розовом экране для того, чтобы вставить потом анимацию дЭвушки.

<Каталог игры>\help — скрины помощи. Все, что нужно знать о девушках и о том, что с ними делать. Этакое руководство по эксплуатации.

<Каталог игры>\vid — видео в поначалу непонятном формате \*.ivi. На деле же они открываются обычным Media Player'ом.

### С.В.И.И.

В основном каталоге игры лежат ini-файлы с настройками игры (ранжировано по названию опций). Изменение допустимо в случаях, например, когда игрушка не запускается при очень высоких проставленных параметрах. Тут же лежит основной архив игры. Он в формате \*.pak, но не думайте, что вам удастся так просто вскрыть его. Далее по каталогам:

<Каталог игры>\Savegames — не нуждается в разъяснении.

<Каталог игры>\Manual — подробный мануал. В случае с лицензионной версией — на русском языке.

<Каталог игры>\Video\_ru — видеофайлы из игры в формате \*.avi.

### Grand Theft Auto 3

Игрушка бедна на свободные ресурсы. Почти все они лежат в специальных архивах, вскрыть которые, не повредив что-либо (руки или директории), почти не представляется возможным, если вы не читали "Вскрытие" в прошлом номере "Мании". Для самых ленивых, не читавших данную рубрику:

<Каталог игры>\Icons — пара-тройка оригинальных иконок от разработчиков.

<Каталог игры>\Movies — три ролика, среди которых логотипы корпораций и вступительный ролик.

<Каталог игры>\Mp3 — в эту папку можно

скидывать любые файлы в формате \*.mp3. Они впоследствии будут добавлены в качестве отдельного радио, которое будет доступно в машине.

<Каталог игры>\Readme — разработчики позаботились и о помощи, даже на разных языках ее наштамповали; естественно, русского в списке нет.

<Каталог игры>\Skins — а сюда можно кидать дополнительные скины игрока. Их можно менять (а иначе какой в них смысл). Учитывая, что сами файлы шкурок включают в себя только правую половину всего человека, а левая просто дублируется, можно без труда наваять их самому.

<Каталог игры>\Text — очень интересные файлы на разных языках в формате \*.gxt. А интерес заключается в том, что при открытии штатным "Блокнотом" они являют изумленному взгляду геймера описания миссий. Можно и русификацией под собственные интересы заняться.

### Hover Ace

К сожалению, большинство ресурсов игры лежат в архивах непонятного расширения — .tnfFolder. Он не вскрывается стандартными архиваторами. Так что, если кому действительно захочется выломить все из бедной игры, придется искать специальный распаковщик. Но все же кое-что можно украсть...

<Каталог игры>\base — тут лежат интересные файлы конфигураций с именами \_controls.cfg, \_game.cfg, \_guisettings.cfg, \_sound.cfg, \_system.cfg. Они легко открываются стандартным "Блокнотом" и содержат конфигурации пунктов, соответствующих названию файлов. А на скромную надпись в самом верху файла не обращайте внимания! Разработчики ведь не знают, с кем они имеют дело.

<Каталог игры>\base\game\levels\best-results — результаты заездов с полученными очками и, соответственно, кредитками.

<Каталог игры>\base\music — игровая музыка в формате \*.mp3. Можете попробовать положить свою, назвав файл по существующему порядку.

<Каталог игры>\base\saves — сейвилки, которые можно прочитать стандартным "Блокнотом". А лучше попробовать вскрыть шестнадцатичным редактором и поискать текущее значение вашего лицевого счета. Экспериментируйте, если не боитесь.

<Каталог игры>\base\video — видеофайлы в количестве 2 штуки, на вступление и заключение.

<Каталог игры>\Hover Ace manual\_files — а вот тут лежит, как ни странно, не мануал. А только картинки из него. Так, можно только предположить увидеть все предметы и противников. А также несколько видов трасс.

На самом диске игры в директории Media лежат файлы установки, в том числе текстуры меню. Посмотрите, не пожалеете.

### Mafia

<Каталог игры>\savegame — директория с вашими сохраненными играми. Будучи вскрытыми "Блокнотом", последние не дают никакой интересной информации. А вот если покопаться шестнадцатичным редактором...

В основном каталоге игры лежат также два видеофрагмента с заставочных экранов. А также все ресурсы. Только запакованы они специальным образом и являют собой файлы в формате \*.dta. Стандартными архиваторами они не вскрываются. Но если просканировать их

GameAudioPlayer'ом, то можно найти некоторые звуки.

## Классика

В данной рубрике рассматриваются легендарные игры, вышедшие давно, но до сих пор интересные и не потерявшие играбельности.

Так! Давненько я вас не грузил шестнадцатичными кодами для "Классики". Не просили? Поздно, уже оплачено.

### Age of Empires

01F158D4 — дерево.

01F158DC — золото.

01F158D8 — камень.

### Arcanoid

Помните старый добрый четырехцветный арканойд? Для своего времени некоторые вещи в нем вызвали достаточно большой интерес, а именно оружие и специальное снаряжение, падавшее из выбитых кусков мозаики. Так вот, в дань традициям восполняем пробел по взлому этой игры:

00422D18 — заработанные очки.

0043A888 — оставшиеся жизни.

### Beatdown

Так как игрушка рассчитана была на несколько игроков, ниже следующие значения даны в порядке возрастания номера последнего. То есть от первого к пятому: 0049E956, 0049E9FA, 0049EA9E, 0049EB42, 0049ED2E — здоровье. Не ставьте больше максимального значения, игрушка старая, может быть все что угодно. 0049E94C, 0049E9F0, 0049EA94, 0049EB38, 0049ED24 — патроны.

### Dangerous Dave

Создателем этой игры был сам (тогда еще, правда, менее известный) Джон Ромеро! Целых десять уровней, куча easter eggs'ов и почти никакого сюжета.

8428D330 — набранные очки.

8428DDBE — жизни.

8428DE68 — оставшийся заряд реактивного ранца.

## Easter Eggs

Разработчики тоже любят пошутить. В создаваемые ими игры и программы они иногда встраивают приколы и забавности, которые, конечно же, тщательно маскируют. Это и есть "easter eggs", в переводе на русский — "пасхальные яйца".

### Microsoft Internet Explorer 4.0 and 5.0

Прежде чем браться за ручку (мышку), проверьте версию вашего браузера. Если у вас другие версии (в том числе и подверсии типа 5.5), то, в 90% случаев, работать ничего не будет. Если же ваш "Эксплорер" удовлетворяет заданным требованиям, приступайте к выполнению следующего алгоритма.

Откройте "Блокнот" и введите одной строкой "<!-- introducing the Trident team -->" (без кавычек). После этого сохраните файл как test.htm. Открывайте созданное и лицезрейте.

### Norton Commander for Windows 95

Так как известная оболочка для ДОСа не работала под новыми осями, умным тактическим ходом было бы сделать новую версию для Windows. Что и было сделано. И в ней не обо-





шло без прикола. Для того чтобы посмотреть его, нужно открыть пункт "О программе" из меню "Справка". Потом зажать Ctrl+Alt+Shift и кликнуть мышью на пиктограмме два раза. Появится фотография команды разработчиков. Ох и любят же они самолюбование...

## Windows 95

Продолжая линейку пасхальных яиц для операционных систем, не стоит забывать этого представителя. Эта операционка произвела настоящий фурор в свое время. Да и сейчас ее можно встретить на некоторых компьютерах. Именно для этих людей сегодняшняя статья, ну,

по крайней мере, эта часть...

Очень интересное ЕЕ встроено было дядей Биллом в свое детище. Для того чтобы вскрыть замок, необходимо проделать следующие манипуляции.

Во-первых, создать новую папку и, если у вас не английская версия игры, переименовать ее в New Folder.

Далее переименовывать ее три раза:

Первый раз — and now, the moment you've all been waiting for.

Второй раз — we proudly present for your viewing pleasure.

Третий раз — The Microsoft Windows 95

## Product Team!

Переименования должны быть регистрозависимые, так что не перепутайте! Далее, если вы все сделали правильно, должен появиться интересный прикол. Сами смотрите. ■

Над рубрикой "КОДекс" работали:

"Стандартные коды", "Шестнадцатиричные коды", "Игровые ресурсы", "Антиквариат", "Easter Eggs" — Александр Опальский aka MagiciaN (note1abk@mail.ru). Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru).

# Трюки Diamond Mine

or@nge  
orange@igromania.ru

Diamond Mine — лучшая логическая игра 2002 года, гениальный продукт PopCap Games, настоящая чума, способная парализовать работу любого офиса. На первый взгляд простенькая головоломка по своей стратегичности близка к шахматам. Игра идеально сбалансирована и продумана до мелочей. Система такова: игровое поле плотно заполнено фигурками (камнями) четырех типов, за один ход можно подвинуть один камень на одну клетку по вертикали или горизонтали, причем только так, чтобы в результате хода образовалась горизонтальная или вертикальная линия из трех или более одинаковых камней. После хода эта линия исчезает, а сверху падают новые камни. Если за один ход вы убрали более трех камней, начисляются бонусные очки.

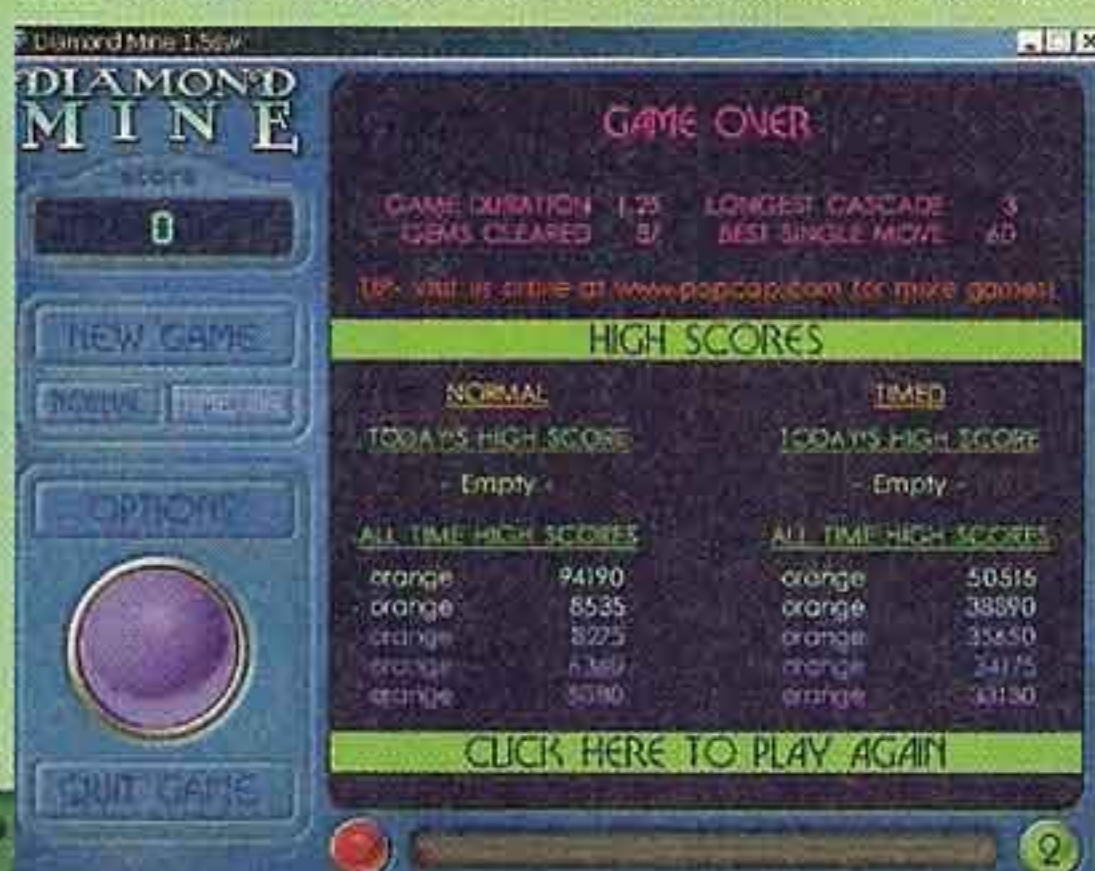


Два режима игры, казалось бы, почти одинаковые, требуют совершенно разного подхода. Если в Timetrial важна реакция, внимательность и способность быстро соображать, то в режиме Normal прежде всего должно работать стратегическое мышление. Проще говоря, в "нормале" нужно думать, а в игре на время — соображать.

В режиме Normal игра заканчивается тогда, когда на доске складывается безвыходная ситуация и ходы более не возможны. Именно в этом режиме очень важно суметь предугадать события: например, вы убираете три или более камня, часть других камней приходит в движение, срабатывает принцип цепной реакции, образуются новые линии, и очки (плюс бонусы) вы получаете на халяву. Грамотно продуманный "камнепад", если повезет, может дать пару тысяч очков уже в первом раунде, иногда даже получается закончить первый раунд за один ход. Проблема в том, что такого рода выгодных комбинаций в этом режиме, как правило, значительно меньше.

Режим Timetrial переводит Diamond Mine в разряд азартных игр. Уже на пятом-шестом уровне гарантируются лошадиные дозы адреналина. Запускается обратный отсчет времени, причем на каждом последующем уровне времени дают все меньше, за убранные камни дают не только очки, но и дополнительное время. Здесь стратегия игры полностью меняется — важно соображать и действовать как можно быстрее. Первым делом убедитесь, что вас ничего не отвлекает, любая мелочь вроде телефонного звонка или пришедшего по аське сообщения может испортить всю игру. Музыку, кстати, тоже выключайте, даже если она вам очень нравится. Чтобы держать под контролем все поле, играйте в оконном режиме, так как за полным экраном следить труднее (в этом плане очень везет владельцам карманных компьютеров — все как на ладони, да и ручка в данном случае удобнее мышки). В настройках отключите пункт Custom Cursors, чтобы не было никаких тормозов. Камни нужно только перетаскивать мышкой ("нажал-потянул-отпустил"), принцип "выделил-кликнул-подвинул-отпустил" в этом режиме — потеря времени. Планировать события можно только на первых уровнях, когда времени предостаточно, далее же двигайте то, что первым под руку попадет, при определенном везении и благосклонности генератора случайных чисел можно получить и бонусные очки.

Грязные трюки в Timetrial: существует не очень честный и довольно утомительный метод — засесть на втором-третьем уровне, где времени и выигрышных комбинаций больше, и гонять счетчик туда-сюда (набрал очков и времени, потом подождать, потом опять набрал и т.д.). Он плох тем, что на первых уровнях дают мало очков. Есть и совсем уж читерский прием — в сложных ситуациях нажимать банальный Ctrl+Alt+Del, благодаря чему игра, как и любой другой процесс, будет останавливаться, пока вы не нажмете Cancel. Есть и "легальная" пауза, но

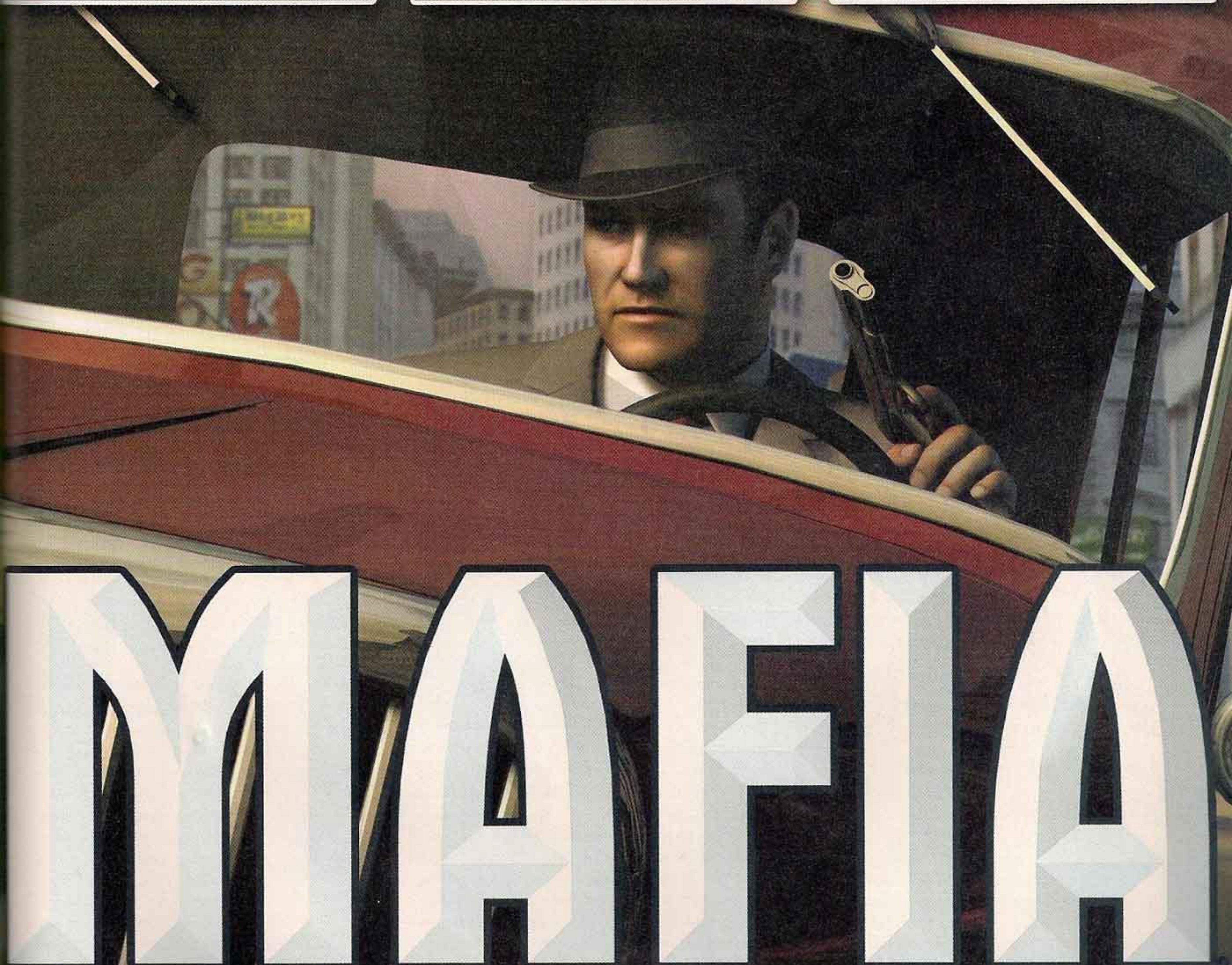
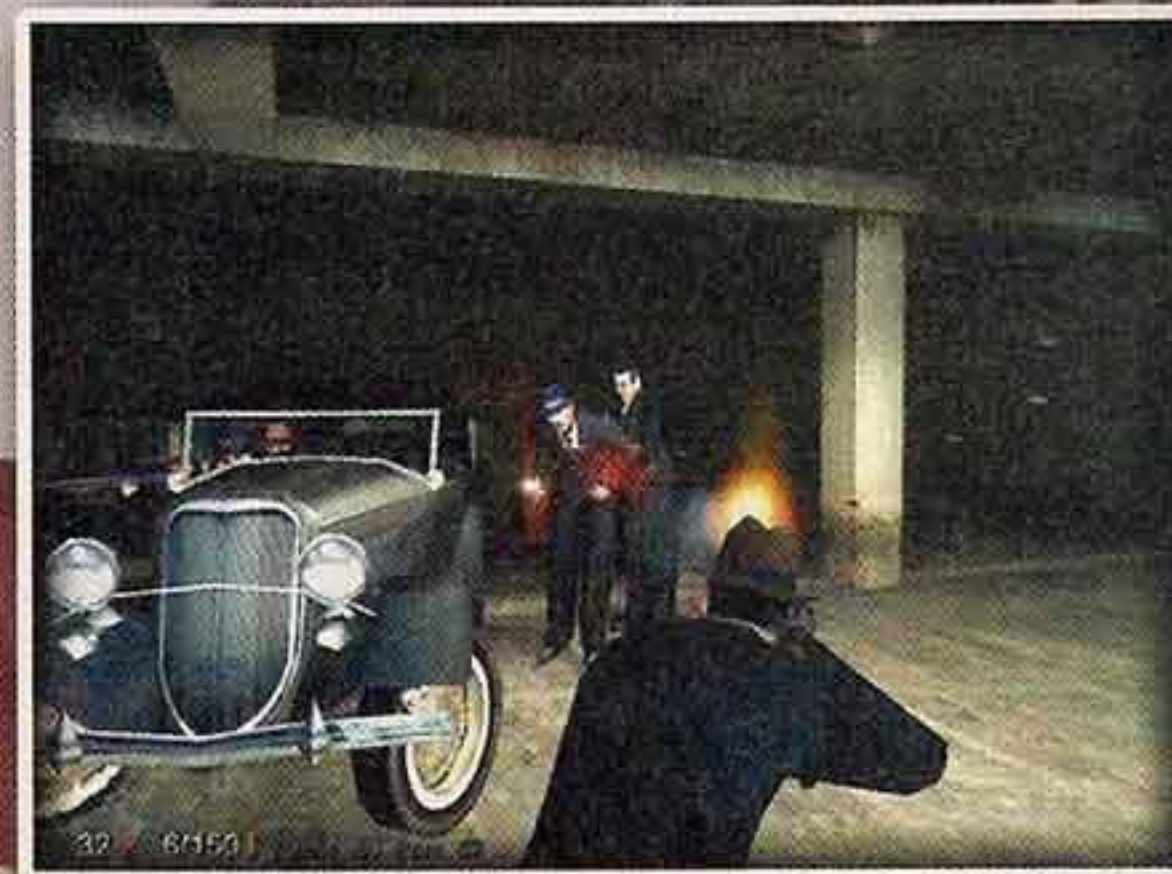
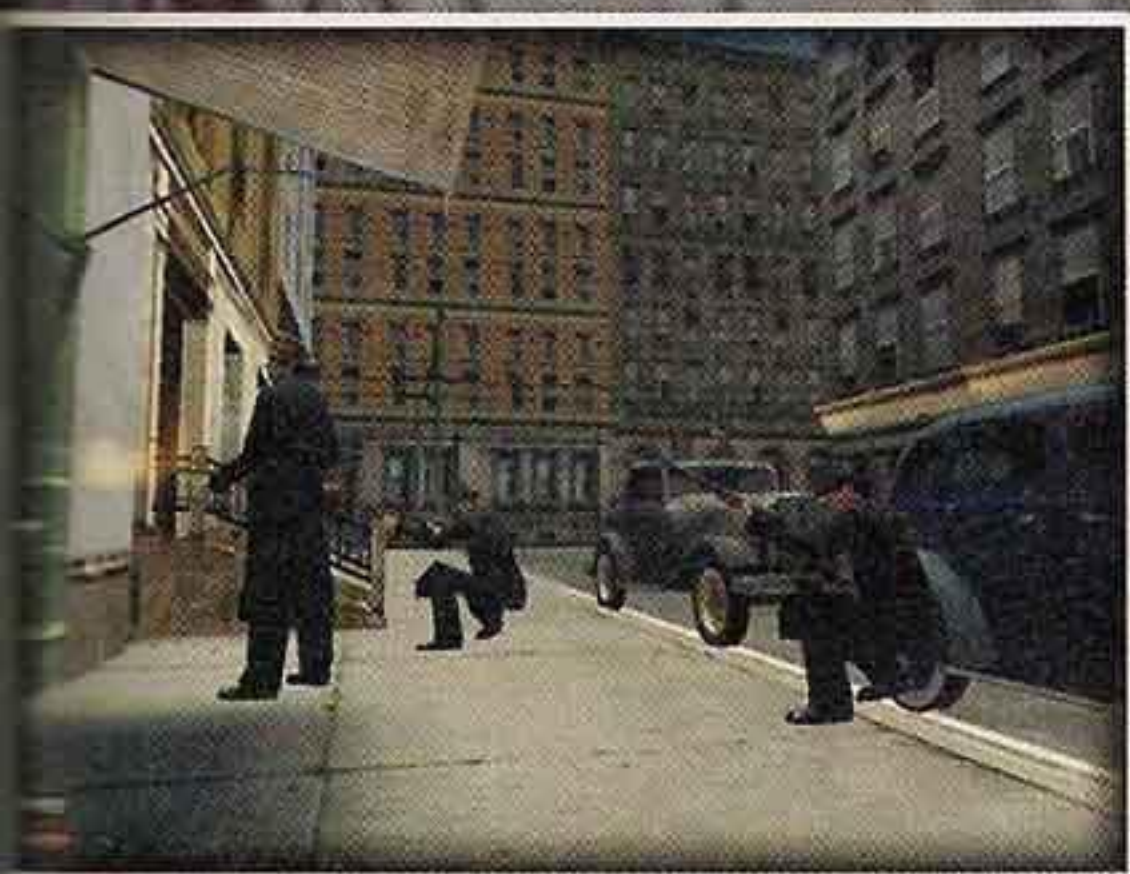


при ее включении все поле оказывается скрытым. Как это ни странно, но слабые компьютеры в такого рода играх могут сослужить хорошую службу — на 133-м "пне" игра безбожно тормозит, зато появляется достаточно времени на обдумывание ходов; с этой же целью теоретически можно воспользоваться программой-замедлителем процессора (такие обычно используются для корректной работы старых игр).

Несколько общих советов. Кнопку Hint придумали враги народа, никогда на нее не нажимайте, если нажали — считайте, что вы проиграли. В "нормале" она не нужна совершенно, ибо времени на размышления навалом, а подсказка будет означать потерю очков. Кроме того, подсказка практически всегда указывает самый неудачный ход из возможных. В Timetrial подсказками можно пользоваться только в самых крайних случаях. Безвыходные ситуации исключены — если никаких вариантов нет, автоматически загружается новое поле, при этом вы сохраняете все набранные ранее очки.

В принципе, выгоднее всего снимать горизонтальные линии внизу или в середине поля, таким образом можно переместить большее количество камней, следовательно, повышается вероятность цепной реакции. Верхние линии снимать следует только в крайних случаях, если внизу уже ничего интересного не осталось. При неудачном расположении камней бывает полезно (хотя и очень трудно) загнать компьютер в тупик — ситуацию, когда нет никаких вариантов, тогда все поле загрузится заново, и, скорее всего, расклад будет более удачным. Весьма рекомендуется обращать внимание на советы, которые пишут красными буквами над "доской почета" после игры. И, наконец, если вам не везет и на первых двух-трех уровнях вы набрали менее двух тысяч очков, лучше начинайте заново. ■





mafia-game.com





# ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

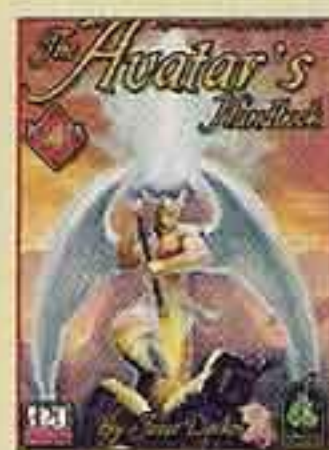
## НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

### НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

#### d20 system

Один из создателей d20 system Монте Кук не перестает писать все новые D&D-совместимые пособия. В данный момент он активно трудится над книгой *Book of Hallowed Might*, посвященной всем персонажам, работающим с божественной магией. В книге разместятся более 100 новых заклинаний, классы, магические вещи, навыки и многое другое.

Серия d20-совместимых продуктов Master Class от Green Ronin пополнится полномасштабным описанием аватаров в книге *The Avatar's Handbook*. Здесь вы найдете новый игровой класс, дополнительные правила, навыки и подробную статистику 25 аватаров. Рулбук появится в продаже в январе 2003 по цене \$16,95. Тот же из-



датель и в то же время выпустит d20-совместимую ролевою игру *Skull & Bones*. Разрабатывает эту РПГ Adamant Entertainment. Кроме набора правил по морским сражениям и огнестрельному оружию, в новой "пиратской" игре глубоко проработана система магии вуду. Материалы разместятся на 192 стр. и будут стоить \$29,95.

Если вы только начинаете водить приключения, то книга *Gamemastering Secrets* от Grey Ghost станет безусловным подспорьем, поскольку не привязана к конкретной системе, но содержит примеры из FUDGE и d20 system. Для опытных мастеров это руководство — источник новых идей и советов по "расцветиванию" игрового пространства.

#### Мир Тьмы

White Wolf Games продолжает радовать поклонников новыми пособиями по своим линейкам. *Dark Ages: Mage* рассказывает о том, что и в средние века существовали волшебники. Ранее этот период был охвачен игрой *Ars Magica*, до ее продажи *Atlas Games*. Другое пособие по тому же временному периоду именуется *Dark Ages: Europe*, оно повествует о мире ViM перед началом Войны Принцев — новой сюжетной линии "Вампиров".

*Hunter: Fall from Grace* — эта книга показывает, как влияют мистические Дары на Охотников, а также устанавливает цену за получение Дара: душа, проданная демонам, или разум, не выдержавший вечной битвы.

*Victorian Age: Vampire* — долгожданное руководство о XIX столетии, "Викторианском веке". Оно демонстрирует вампиров такими, какими их описывали романтики того времени — загадочными зачарованными существами. Вскоре ожидается первая книга-пособие по этой линейке — *London by Night*.



### НОВОСТИ КАРТОЧНЫХ ИГР

#### Magic: The Gathering

Pro Tour Boston закончился победой команды Phoenix Foundation. Состав команды: Dirk Baberowski, Kai Budde и Marco Blume. На текущий момент эта команда не проиграла ни одного тим-роучестера! Второе место на этом турнире заняла Team 2020, до сих пор не блиставшая успехами.

Вышел новый сет *Onslaught*, которому посвящена статья в этом номере. Читайте!

Определена политика для новых сетов в Magic Online. Теперь разница между релизами будет составлять месяц, а между вхождениями в constructed форматы — две недели.

Огрустном. Слухи о закрытии киевского клуба Magic Land подтвердились окончательно и бесповоротно. Хочется сказать спасибо тем, кто работал в этом клубе, любимом игроками России и Украины!

#### Lord of the Rings

В начале этого месяца стартует новый блок из трех сетов — The Two Towers, который внесет существенные изменения в механику и метагейм. Несмотря на былые сомнения *Decipher*, энты появятся уже в четвертом сете! А вот варги, мумаки, орки и назгулы нас ожидают только в пятом и шестом сетах игры. "Две твердыни" основываются на конфликте между Свободными народами и Саруманом: мы увидим роханцев, гондорцев, Гэндальфа Белого и людей Тьмы.

Местности будут нумероваться с 1 по 9, причем после цифры выставляется стилизованный значок башни. Этот значок и будет отличать новые местности от местностей первого блока (*The Fellowship of the Ring*), смешивать местности двух блоков ни в одном из игровых форматов нельзя. По новым правилам, местности можно захватывать и освобождать. Новое свойство Ring-bound относится к тем спутникам, которые путешествуют во втором блоке вместе с Хранителем Кольца. Если на карте спутника не обозначено это свойство, то он считается "unbound", и лишь любые карты Фродо и Сэма (даже из первого блока) всегда считаются Ring-bound. В сете *Two Towers* будет много карт, использующих это ключевое слово спутников. Подробный обзор сета ждите в следующем номере.



К продуктам LotR TCG добавятся наборы для драфтов (аналог стартеров MTG) и, возможно, 5-карточные бустеры. С новым блоком появятся и новые делюксовые стартеры!



#### Другие системы

Отечественные разработчики после длительного тестирования издают собственную коллекционную карточную игру "Война" с новой, но интересной темой — Вторая мировая война. Ее первый сет именуется "Сталинград". Он содержит 250 оригиналь-



ных карт, которые строго делятся на карты советских и германских вооруженных сил. Хочется отметить высокий уровень работы дизайнеров и верстальщиков: в качестве оформления умело применены "раскрашенные" фотографии военного периода. Все карты колоды игрока должны относиться к одной из двух стран: СССР или Германия. Типы карт достаточно традиционны: юниты, ресурсы, события, герои... По утверждению разработчиков, которых возглавляет Сергей Мачин, источником вдохновения для них послужили MTG, BattleTech, Middle-earth и другие западные карточные игры. "Война" должна



получить турнирные правила и турнирную поддержку. Преконстрактед-колоды (60 карт) и бустеры (12 и 14 карт) должны появиться в продаже в этом месяце. Sabertooth Games выпустила редакцию популярной коллекционной карточной игры Warhammer 40.000 на русском языке. Действие игры разворачивается в готической вселенной будущего, известной по варгейму Warhammer 40k от Games Workshop. В этом научно-фантастическом мире вечного конфликта борются друг с другом традиционные для фэнтези расы.



Первый сет, "Пандора Прайм" (Pandora Prime), предлагает игрокам составить колоды из Космического Десанта, орд Хаоса, Орков или Эльдаров, но уже два следующих расширения (должны выйти до конца 2002) добавят в этот список Имперскую Гвардию и расы Тиранидов и Темных Эльдаров. Цель игры заключается в установлении гегемонии путем применения силы. На картах мы увидим героев, отряды, технику, местности.

В следующих номерах мы, возможно, подробно расскажем вам о русском Warhammer 40.000. В России этот продукт распространяет компания "Саргона".

Новости подготовлены порталом РОЛЕМАНСЕР (www.rolemancer.ru), крупнейшим сетевым ресурсом о некомпьютерных играх.





# ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ

КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

"Властелин Колец"  
(Lord of the Rings TCG) —  
настольная карточная игра, в основу  
которой положена знаменитая  
одноимённая трилогия Дж.Р.Р.Толкина  
и её нашумевшая экранизация  
Питера Джексона. Игрокам  
предстоит проделать путь  
Хранителей от беззаботного Шира  
через мрачные копи Мории  
и таинственные эльфийские леса  
до могучей реки Андуйн.

Россия 109180, Москва, метро "Полянка", Бол.Полянка 28 стр.1, клуб интеллектуальных игр "Лабиринт".  
Тел. для справок (095) 238-57-59, E-mail: labyrinth@rolemancer.com, Интернет: www.rolemancer.ru/labyrinth.  
В России игра "Властелин Колец" распространяется компанией "Хобби-игры". Тел. (095) 238-57-59,  
тел./факс (095) 238-57-52. Адрес сайта компании производителя www.decipher.com. © Decipher, Inc.

**ХОББИ  
ИГРЫ**

THE  
**LORD  
OF THE  
RINGS**  
DECIPHER

Спрашивайте игру "Властелин Колец" в местах продажи игр и игрушек, компакт-дисков, в книжных магазинах и клубах интеллектуальных игр.



## Основы профессионализма в Magic: The Gathering

## ONSLAUGHT

Что день грядущий нам готовит?

Позвольте представить вам новый сет, открывающий собой новый блок и новую страницу в жизни Magic: The Gathering. Это Onslaught — 350 дополнительных карт, две новые механики, изменения турнирных форматов и встреча с хорошо знакомыми героями.

## История, как она есть

В конце прошлого тома мы оставили наших героев после того, как Камаль выиграл битву за Mirari и окончательно обратился в веру друидов. С тех пор произошли некоторые перемены. Надеюсь прекратить бессмысленную бойню за могущественный артефакт, но и не смея оставить его у себя, Камаль прячет его в сердце Krosan Forest. Так наш герой пытается лишиться Mirari хозяина, а вместе с ним и возможности повлиять на своего владельца. Он и не подозревает о том, что хозяин все же появился.

Чтобы вывести гладиаторские бои на новый уровень и упрочить свои позиции, Cabal открывает континент для остальной части Dominaria. Воспользоваться этим приглашением спешат племена гоблинов, эльфов, гномов и прочие, хорошо знакомые нам по пре-Апокалипсовому периоду расы.



Раненую Джеску, сестру Камала, подбирает наиболее симпатичная мне, но немного сумасшедшая некротансерша Braids. Используя свое темное искусство, она одновременно и лечит Джеску, и превращает ее в одного из лучших гладиаторов по имени Phage. Тут на сцене появляется новый персонаж — иллюзионист Ixidor. Вместе со своей возлюбленной Nivea они зарабатывают на жизнь, ставя на самих себя в гладиаторских боях. Но после встречи с Phage они терпят первое поражение — Nivea гибнет от ее руки, а Ixidor остается посреди пустыни. Тогда-то он и узнает, что иллюзии, им творимые, могут обретать реальность. Найдя в себе новые силы, он создает свою империю, но, как и многие маги до него, теряет разум.

Одна из его бывших иллюзий, ангел Akroma, ищет способ уничтожить новую Джеску. Камаль — вот единственное препятствие. Он, чувствуя, что виноват в злой судьбе сестры и надеясь еще вернуть ее, всеми силами предотвращает покушения. Противостояние Ixidor'a и Камала грозит в ближайшем будущем ввергнуть в новую войну весь континент. Казалось бы, при чем здесь Braids? А она, как всегда, ни при чем!

## Полу-новые механики

Но вернемся от лирики к прозе. В Onslaught нам представлены две новых механики — *morph* и *cycling*. *Morph* описывается следующим образом: *Morph <cost> (You may play this face down as a 2/2 creature for 3. Turn it face up any time for its morph cost.)*

То есть за 3 бесцветных маны вы можете сыграть эту карту как 2/2 существо, положив его рубашкой вверх. За его *morph cost* переверните его рубашкой вниз.

У этой механики много преимуществ. Во-первых, независимо от цвета пришедших вам земель вы всегда можете полагаться на существо 2/2 на третьем ходу. Что, согласитесь, не так уж и плохо. Во-вторых, многие карты с этой способностью могут серьезно осложнить игру оппоненту. Стоит ли ходить в атаку моим существом 3/3 на этого морфа? А стоит ли блокировать его? Только вы знаете, что скрывается на той стороне карты, а он может только гадать! В-третьих, активация морфа обычно стоит несколько дешевле, чем непосредственная оплата цены заклинания, что частенько дает нам преимущество в скорости и эффективности использования ресурсов.



Вторая механика — *cycling* — не совсем нова.

Впервые мы встретились с ней еще во времена Urza's Sage. Теперь, спустя 3 года, все возвращается на круги своя. *Cycling <cost> (discard this card from your hand, draw a card)*. Оплатив указанную цену и сбросив эту карту на кладбище, вы тянете карту.

Раньше активация этой способности стоила 2 бесцветных маны, теперь цены различаются от карты к карте. Некоторые карты с *cycling* создают побочный эффект при активации этой способности. В общем случае это сильно ослабленный вариант самой карты. Основное преимущество этой способности — в гибком

использовании карт. Теперь многими утилитарными заклинаниями можно играть в основном составе колоды, не опасаясь остаться с мертвыми картами на руках. Другие карты, пришедшие слишком рано или слишком поздно, можно спокойно «сциклить» ради более эффективных в данную минуту.

Помимо вышеперечисленных двух «революционных», существуют еще несколько «характерных» для сета механик. Это *fear*, *tribal* и *chains*.

*Fear* — это новый термин для старого свойства: существо не может быть заблокировано, кроме как артефактными и черными существами.

*Tribal* объединяет собой карты, сила которых растет с каждым новым существом указанного типа, или же для активации которых нужно повернуть несколько существ этого типа.

*Chain* — это обычные заклинания, позволяющие вашему оппоненту сыграть свою копию, но с указанием новых целей. Вы по цепочке можете повторить процедуру и создать еще одну копию. И так далее.

## Limited-тенденции

По сравнению с *limited* на предыдущем полном блоке Odyssey-Torment-Judgment драфт и *sealed* на Onslaught выглядят более ровными по цветам. В сете всех цветов поровну и напрочь отсутствуют двуцветные карты. Однако, несмотря на равное количество карт в каждом цвете, качество их далеко не всегда одинаково.



Очевидными фаворитами являются зеленый и черный цвета: зеленый — благодаря своим грозным и многочисленным существам, а черный — множеству способов отравить врагов на кладбище. Следом за ними идет традиционно защитный белый, который, хоть и с трудом, способен остановить нашествие зеленых монстров и защититься от черного «выноса». Аутсайдерами являются синий, из-под которого выбили в этом сете возможность возвращать существ в руку их владельцу, и красный, вредоносные заклинания которого слегка не дотягивают до противостояния все тем же зеленым агрессорам.



## Ноябрьские изменения форматов

С первого ноября **Onslaught** официально войдет в *constructed* форматы. Таким образом, *standard* будет, как всегда, состоять из текущей базовой редакции — **7th edition** и двух последних блоков — **Odyssey Block** (*Odyssey, Torment, Judgment*), **Onslaught Block** (*Onslaught*). А вот для игроков *extended* правила несколько изменились. Теперь туда будут входить следующие сеты: **6th edition**, **7th edition**, **Rath Cycle** (*Tempest, Exodus, Stronghold*); **Urza Block** (*Urza's Sage, Urza's Legacy, Urza's Destiny*); **Masque Block** (*Mercadian Masques, Nemesis, Prophecy*); **Invasion Block** (*Invasion, Planeshift, Apocalypse*); **Odyssey Block** (*Odyssey, Torment, Judgment*), **Onslaught Block** (*Onslaught*).

Если же говорить о картах, ломающих игру, то их стало значительно больше, чем в предыдущем блоке. Сколько радости можно испытать, "говоря" *Overrun* каждый ход или плодя по 2-3 жетона кентавров 3/3! И как же бывает страшно, когда все это происходит на другой стороне стола. Одним словом, стало значительно веселее.

По опыту игры в *sealed* формате могу сказать, что, хотя зеленого дают далеко не в каждом наборе, но черного не удалось избежать почти никому. Колоды получаются в двух цветах, изредка добавляется третий ради самых сильных карт. Что будет на драфтах, я пока затрудняюсь предположить. Правда, теперь вскрытые карты будут определять один из цветов значительно чаще, чем было до этого.

Хотя многие называют **Onslaught** новыми **Mercadian Masques**, мне он больше напоминает **Urza's Sage**. Отчасти из-за пересечения по картам и механикам, а отчасти — самой динамикой. Теперь, как и тогда, игра идет вокруг больших существ и качественных способов их убивать. Да, 2-3 существа 2/2 на ранних ходах довольно полезны, но что с ними делать после прихода на 5-6-ом ходу монстра 4/4 или даже 8/5?

Тем, кто собирается готовиться к большим турнирам в этом игровом сезоне, хочу напомнить: ближайший *sealed* **PTQ** в ноябре-декабре будет проходить в формате **1 starter + 2 booster Onslaught** с драфтом в топе, а весенний — **1 starter Onslaught + 2 booster Legions**. Один из дней Национальных и Континентальных чемпионатов будет рочестер-драфтом на **Onslaught-Onslaught-Legions**, а один из дней Чемпионата Мира — рочестер-драфт на полном блоке.

## Традиционная горячая десятка

Продолжу свою экскурсию по шаткой почве предсказаний. Теперь речь пойдет о том, что за карты новый сет предложит в будущих *constructed* форматах. Пролистывая спойлер, я нашел около 40 карт, которые, возможно, будут играть в *standard* или *extended* форматах. Ограничусь традиционной десяткой лучших.



1) **Blistering Firecat**. Очень редко можно увидеть карту, способную снять с противника целых 7 хитов и всего за 4 маны. Одной этой карты могло бы хватить для возрождения старого архетипа — *Burn*.

2) **Smother**. Карта, которая убивает *Wild Mongrel, Psychatog* и много других ключевых существ формата, найдет себе место во многих колодах.

3) **Grinning Demon**. Новый *Juzam Djinn* ничем не хуже старого, учитывая, что убить его теперь будет не так просто.

4) **New dual lands** (*Bloodstained Mire, Flooded Strand, Polluted Delta, Windswept Heath, Wooded Foothills*). Эти карты найдут свое место не только в двух-трех цветных колодах, но, возможно даже и в монолитах.

5) **Future Sight**. *Madness-Opposition, Mono Blue Control* и *Wizards.deck* — вот где этой карте уже приготовлено место в новом формате, а сколько еще не известных колод ждали ее!

6) **Silvos, Rogue Elemental**. В отсутствие *Spiritmonger'a* эта карта имеет право на жизнь в тяжелых зеленых колодах.

7) **Voidmage Prodigy**. Карта, придуманная самим Каем Бадде, будет ценна хотя бы его портретом.

8) **Complicate**. Достойный каунтер.

9) **Exalted Angel**. Будущее агрессивных белых колод пока мне неясно. Иначе поставил бы более высокую оценку.

10) **Chain of Plasma**. Замена потерянному для нас *Incinerate* все в тот же *Burn*.

Время, как всегда, покажет, насколько были верны мои прогнозы.

## Заключительное слово

Каждый новый сет, а тем более блок, вносит оживление в мир "Магии". Приевшиеся и исследованные форматы сменяются новыми и неизвестными. Для профессиональных игроков это новый раунд проверки прочности позиций и остроты мысли, для казуалов — новые просторы для сумасшедших комбоколод, для коллекционеров — возможность собрать еще несколько сот карт или пополнить свою галерею избранных фойловых гоблинов. Безусловно, есть и не столь приятные перемены. Все *limited* турниры будут проходить на наборах из 330 (за вычетом 20 базовых земель) различных карт, хотя совсем недавно их было вдвое больше. А *standard* соревнования обедняются сразу на



## Onslaught в Magic Online

Реальная "Магия" встретит новый сет уже в начале октября, в то время как виртуальной это предстоит лишь 1 ноября. Как раз тогда начнутся онлайн-пре-релизы **Onslaught**. А всего через две недели после этого новый сет войдет и в *constructed* форматы. *Standard* будет выглядеть так же, как и в настоящей "Магии", а вот *extended* с 14 ноября будет выглядеть так: **Invasion Block** (*Invasion, Planeshift, Apocalypse*); **Odyssey Block** (*Odyssey, Torment, Judgment*), **Onslaught Block** (*Onslaught*). Спустя три года, осенью 2005, этот новый формат станет абсолютно идентичен своему картонному прототипу, благодаря очередной ротации сетов.

три сета, получив взамен только один. И какие это были сет!

Однако "Магия" продолжается. Помните, что все новое — это хорошо забытое старое! ■

▲ ▼ ▲

### От редакции

Антон Курин, автор статьи, проявил достойную скромность, не упомянув о том, что именно ему принадлежат лавры победителя пре-релиза **Onslaught** в Москве. На турнире, который состоялся в клубе "Портал", первое место Антон разделил с Артемом Аветисяном. Оба мага входят в известную команду *Team Drinkers*. Наши искренние поздравления!

## Еще несколько слов о morph

Во-первых, ни во время игры *morph*-заклинания, ни во время нахождения существа, сыгранного за *morph*, в игре никто, кроме его хозяина, не имеет права его перевернуть и смотреть. Но при этом хозяин нескольких перевернутых существ обязан обозначить порядок их входа в игру (с помощью кубиков, каунтеров или еще как-нибудь).

Во-вторых, когда перевернутое существо отправляется из игры на кладбище или в руку хозяина, или если *morph*-заклинание отменено, то хозяин заклинания обязан его перевернуть и предъявить всем игрокам.

В-третьих, по окончании игры все игроки обязаны перевернуть всех своих *morph*-существ, находящихся в игре, для предъявления всем игрокам.

В-четвертых, активация *morph* (т.е. перевертывание существа картинкой вверх за его *morph*-цену) не использует стек. Значит, ваш оппонент ничего не может сыграть между оплатой цены и перевертыванием существа.

В-пятых, вышедшее в игру перевернутое существо есть 2/2 бесцветное (но не артефактное!), бестипное существо с *converted mana cost* 0. Когда вы перевернете его за *morph*-цену, оно приобретет все те характеристики, которые указаны на лицевой стороне карты. Но при этом все эффекты, действовавшие на это существо до его перевертывания, останутся в силе. Допустим, если ему был нанесен вред, или на нем висели *enchancements*, или оно было целью заклинания в стеке, то все это также останется верным и для перевернутого существа.



# ВОЙНЫ ПЫЛЬНОЙ ЗОНЫ

## ВСЕЛЕННАЯ "СТАРСИС" И МЕХАНИКА "РОБОТЕХА"

СТАРСИС



Любителей военно-тактических игр этой осенью ожидал приятный сюрприз. Гелленджикская фирма "Технолог", создавшая "Битвы Fantasy", "Скайтех", "Арену Магов", выпускает на рынок новый продукт — "Роботех". Это варгейм, где боевые роботы с пилотами внутри будут сражаться друг с другом в мире "СтарсиС", в котором происходит и действие игр "Киберпанк" и "Бронепехота". Перед нами старые добрые гигантские роботы, шагающие боевые машины ростом до 5 метров и весом несколько тонн. Основная идея "Роботеха" схожа с MechCommander — тактической real-time стратегией во вселенной BattleTech, но это — не BT! "Роботех" (в английской версии игры — Robotex) — простой по тактике варгейм: в наше распоряжение поступает некоторое число мехов, которыми предстоит выполнить миссию, а в идеале — аннигилировать все мехи противника.

### Это не Порт-Артур, это Альдебаран

*"Говорит Валгалла-Контроль! Есть цели на сенсоре! Три крупных меха идут на перехват с северо-запада! Главная задача миссии — уничтожить генераторы любой ценой!"*  
*"Говорит ЛОКИ. Вижу цели. Задачу выполняю!"*

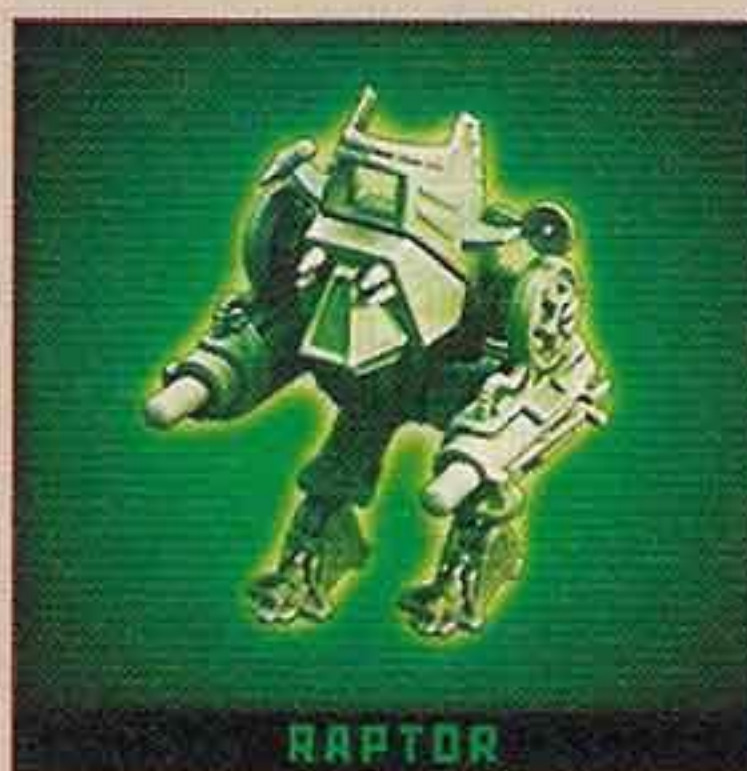
Как вы понимаете, действие "Роботеха" разворачивается НЕ на планете Порт-Артур. И вы НЕ будете командовать прославленными мехами Давиона или Дымчатого Ягуара — для этого "Технологу" пришлось бы покупать лицензию на мир BT. Однако еще два года назад был придуман мир "СтарсиС", основанный на фантастических мирах Гарри Гаррисона и российских фантастов. Мир далекого будущего, эпический, гротескный и немного сумбурный.

Основной конфликт разворачивается вокруг противостояния Империи ("Полярис") и

Протектората — Торговой федерации 100 планет ("Золотая Сотня"). Империя отдаленно похожа на Клан, так как ее основали части Космического Разведкорпуса, сознательно покинувшие коррумпированную Землю и ее системы. Но еще больше Империя напоминает "Звездные войны" или W40k — это безжалостная военная машина. Армия Империи, ведомая Лордами, состоит из клонов, продуктов генной инженерии, к которым великолепно подходит прозвище "имперские штурмовики". Это результат длительной генетической, медицинской и воспитательной работы имперских ученых; все "бракованные" солдаты в процессе отбора безжалостно уничтожаются. Империя — тоталитарное государство, и ее армия создана для захватнической войны. В планах имперских командующих стоит захват всей обитаемой Галактики.



Протекторат является союзом богатых торговцев, который чаще защищается, чем нападает. Костяк боевой машины Протектората — киборги легкие и тяжелые, эдакие стада терминаторов, ведомые в бой компьютерами и живыми людьми (офицерами-операторами). Протекторат может позволить себе дорогостоящую технику, отряды специального назначения (что было продемонстрировано во время Торговых войн 4360-4370-х гг.), но во время Первой Волны имперского вторжения (4451-4461 гг.) из 8 тысяч планетарных си-



RAPTOR

стем 3 тысячи были молниеносно захвачены Империей, так как местные гарнизоны не смогли противостоять четко отлаженной боевой машине. Многие миры подняли восстания против Протектората, так как считали, что приход Империи освободит их от ига "Золотой Сотни". Но очень скоро они обнаружили, что Империя во многих отношениях гораздо хуже Протектората. Она проповедовала веру в идеального человека, которым мог быть только воин. Остальным предназначен удел рабов.

В "Роботехе" нам пока не дадут командовать имперской клон-пехотой или киборгами Протектората, здесь все гораздо серьезнее. Нам доверяют роботехов ("механоидов" или "мехов" по имперской классификации), машины смерти, королей поля боя.

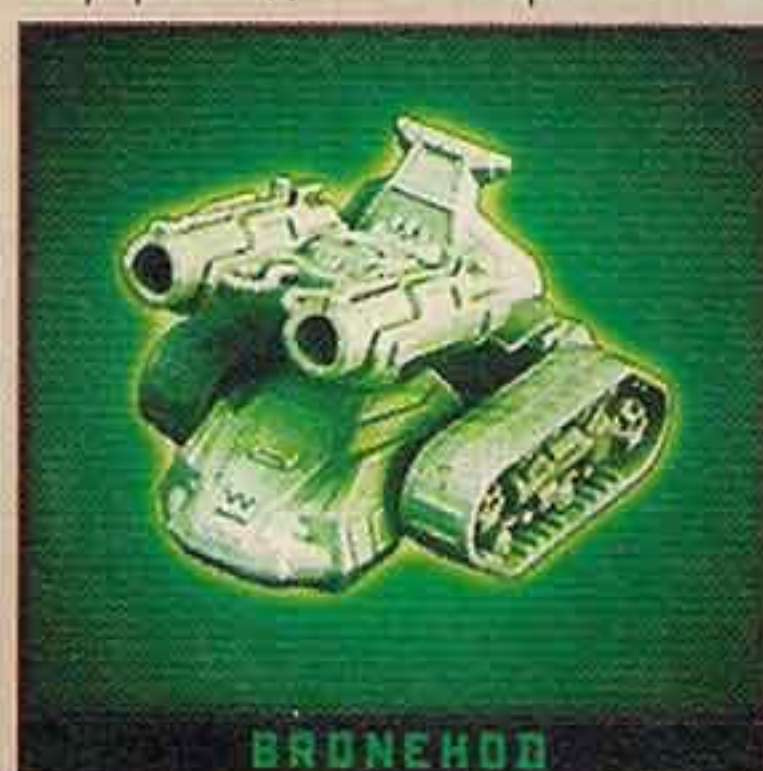
### Под толстой броней ты не ведаешь ран

*"Джеф, это "Насхорн"! В меня попали! Берегись, у него УРы!"*  
*"Держись! Штаб-офицер, когда нас прикроет звено рапторов?"*  
*"Ребята, ничем не могу помочь. Эта прыгающая сволочь на "Гепарде", позывной ЛОКИ, только что разнес в клочья разведывательный дроид. Спутник будет над вами через 20 секунд, и я смогу вас видеть. Держитесь!"*

Все машины разбиты на два класса — легкие и тяжелые. Легкие — это бронеходы (танкетки) и шагающие "рапторы" ("вервольфы" по имперской терминологии), знакомые нам по играм "Бронепехота" и "Киберпанк". Тяжелые — это собственно шагающие боевые машины (роботехи), на гусеничном ходу (роботанки) и летающие (гравилеты). Роботехи имеют 20 пунктов брони, легкие машины (бронеходы и "рапторы") — по 12. Каждое оружие (ближнего боя, ствольное, энергетическое) обладает определенной мощностью. При попадании снаряда или ла-



зерного луча в боевую машину требуется пробить броню: мощность оружия плюс бросок двадцатиградного кубика (для тяжелых машин — роботехов) или бросок двенадцатиградного ку-



BRONEHOD



...В 4472 г., используя опыт Первой войны, имперское командование подготовило и провело ряд диверсий в пограничных районах Протектората. Множество пиратов и контрабандистов участвовали в этих рейдерских акциях. Но отряды пиратов Пыльной зоны стали всего лишь отвлекающей завесой, под покровом которой регулярные части имперского десанта высадились на планетных системах промышленного производства, где работали заводы и производилась энергия.

Одним из самых удачных предприятий Империи стала операция на краю Пыльной зоны в системе Альдебаран. На Альдебаран Прайм и Альдебаран Секундус был отправлен специальный десантный корпус, сформированный из бронетехники: легких машин и роботехов. Особенность планетной системы Альдебарана — огромные пустыни, песчаные или снежные, изрезанные каньонами, выступающими скалами и горными грядами. Здесь издавна стоят ветряные электростанции и ведется добыча природного газа, который хранится в огромных цистернах. Но самое главное, генераторы Альдебарана питают силовые щиты Деметры IV — одной из самых больших космических баз Протектората в этом секторе. Силы флотов Деметры IV блокировали бы попытку открытой бомбардировки, и имперское командование решило бросить в бой небольшой десантный корпус, целиком состоящий из мобильных частей.

Силы противника точно так же состояли из легкой техники (танкеток и "рапторов") и роботехов. Большая часть их несла патрульную службу в песках Альдебарана Прайм, когда поступило сообщение о посадке незарегистрированных десантных модулей, "дроп-подов". Так началось вторжение Альдебаранского корпуса...

бика (для бронеходов и "рапторов") должна превысить число пунктов брони (или попросту прочность). Только тогда вражеская машина получит повреждение, в противном случае считается, что снаряд просто отскочил от корпуса. Для обозначения пунктов брони используется динамическая шкала повреждений: при достижении определенного порога каждое попадание вызывает критические повреждения. Можно отстрелить потрепанной вражеской машине руку с оружием, можно попасть в ногу (или гусеницу) и обездвижить цель. Бывает и так, что погибает пилот или взрыв реактора расшвыривает во все стороны обломки и куски брони.

Расстояния в игре измеряются в сантиметрах. Существуют три типа дистанции до цели: ближняя (от 0 до 30 см), средняя (от 30 до 90 см) и дальняя — все, что дальше 90 сантиметров. Чтобы попасть по врагу, используются следующие модификаторы:

- 1 Дистанция до цели
- 2 Степень укрытия цели
- 3 Движение машины-стрелка
- 4 Мастерство пилота

Степень укрытия характеризует, насколько хорошо видит цель пилот нашего меха. Возможно частичное или даже полное укрытие цели. Роботехи могут вести огонь и после (точнее, во



время) движения, стрелять после прыжка, но шансы попасть сильно уменьшаются. Последний и самый главный модификатор сидит в кабине нашей боевой машины — это пилот. Существует шесть классов пилотов, от асов до салаг. Пилот 6-го класса, к примеру, промахнется в половине случаев.

Но самое интересное, что придется по душе фанатам Fallout'a — каждая боевая машина имеет определенное число очков действия. В зависимости от типа шасси ваш роботех будет или тяжелым, неповоротливым танком, или легким и маневренным гравилетом. Для шагающих роботехов предусмотрены три типа шасси. Стандартное — это "среднячок", грузовое шасси позволит вам навесить пару дополнительных смертоносных пушек, а прыжковое... Зачем меху прыжковые двигатели? Правильно — чтобы скакать через здания и скалы. Только вот на таком шасси у вас будет поменьше стволов, чем на стандартном.



Кратко о миниатюрах. Мехи высотой 12-14 см выполнены из полистирола, нормально грунтуются и красятся. При желании оружие и отдельные части шасси можно легко сменить. В отличие от настольного ВТ, в "Роботехе" нет

гексов. Этот модельный варгейм по духу ближе к Gear Crieg и Heavy Gear и чем-то похож на Warhammer.

У российского варгеймера появилась возможность сыграть в оригинальный и недорогой продукт, простой в сборке и игре. Планируется выпуск строительных конструкторов, чтобы отобразить строения индустриальной зоны, наподобие той, что мы встречали в Fallout Tactics: бункеры, укрепления, руины, деревья, за которыми может прятаться техника. Позже в продажу поступит пехота и правила к ней, и, возможно, правила по отыгрышу командования и радиоэлектронной борьбы. По машинам? ■

Официальный сайт: [www.tehnolog.ru](http://www.tehnolog.ru).

## Особенности национальных мехов

*"Говорит ЛОКИ. Задача выполнена!"*

*"Говорит Валгалла-Контроль! Вижу уничтоженные генераторы и горящую вражескую машину. Осторожно, к вам приближается звено машин противника. Отходите на юг!"*

*"ЛОКИ. Вас понял! Служу Императору!"*

"Роботех" — не конкурент ВТ и никогда таковым не будет. Это наша игра, созданная специально для России, простая, с широким коллекци-

онным рядом для любителей собирать модели танков и самолетов. Правила написаны в расчете на начинающих варгеймеров и не перегружены кучей модификаторов, что скорее плюс, чем минус. Гейммейкеры "Технолога" четыре месяца тестировали правила "Роботеха" в клубе "Лабиринт" совместно с варгеймерской командой портала "Ро-

лемансер", после чего было принято простое решение. Вместе со стартовым боксом "Роботеха" в продажу поступят основные, простые правила. А дополнительные миссии, спецправила, кампании, где можно прокачивать своих пилотов, будут появляться на сайте [www.wargames.ru](http://www.wargames.ru) портала "Ролемансер". На нем уже выложена бесплатная версия правил "Роботеха" (читатели нашего журнала найдут ее на компакт). Пожалуй, впервые отечественный производитель настольных игр занимался серьезным профессиональным тестингом.



## Оружейный склад

Список оружия в "Роботехе" не оставит равнодушным поклонников симуляторов MechWarrior или Heavy Gear. Среди энергетического оружия вы найдете старый добрый лазер, ПИИ (протонно-ионный излучатель) и даже энергетический гарпун — очень злобное средство уничтожения врага, посылающее по тросу сильнейший заряд, жаль только, он малого радиуса действия. Есть даже "гауссовка", но называется она тут по-другому — МИРП (магнитно-индукционно-ртутная пушка). Конечно, присутствуют пушки и крупнокалиберные пулеметы. Самым страшным средством разрушения вражеских мехов среди ствольной группы оружия я бы назвал "тяжелую пушку Гатлинга" — роторное шестиствольное противотанковое орудие. Для любителей поджарить противника есть и огнемёт, но особую радость вызывает оружие ближнего боя: циркулярные пилы, клешни и силовые кулаки, которыми можно распаривать машину врага, откусывать ему конечности или разбивать кабину вместе с пилотом.

Для сторонников боя на дальней дистанции запасены УРы (управляемые ракеты), ПТУРсы и пачки НУРСов (неуправляемых ракет). Но учтите, что боекомплект в "Роботехе" строго учитывается, вы можете остаться без ракет, и что тогда? Тогда таран! Разработчики предусмотрели возможность таранить машины противника, если есть шанс разбежаться...



# Картография Звездного пути

## Обзор Star Trek CCG



Где-то во вселенной образца XXIII века движется от светила к светилу космический корабль "Энтерпрайз". Его звездный путь продолжается уже несколько поколений, за это время команда "Энтерпрайза" успела полностью смениться, да и сам он был несколько раз уничтожен и отстроен заново. И за все это время ни одному из членов команды или же других обитателей фантастического будущего и в голову не пришло, что за каждым их шагом внимательно следят их далекие предки — поклонники телесериала *Star Trek*.

А началось все в 1966 году, когда американский писатель и сценарист **Джин Родденберри** придумал вселенную "Звездного пути" и начал снимать ставший впоследствии культовым сериал. Первая часть, которую сейчас называют классической, выходила до 1969 года, вслед за нею вышло еще четыре. Раз в два-три года появляются кинофильмы *Star Trek* — 9 лент, начиная с 1979 года (десятая, *Star Trek: Nemesis*, выйдет в следующем месяце). Прочая же продукция — более трех сотен повестей и романов, множество рассказов, фанатское творчество, несколько десятков компьютерных и приставочных игр — просто не поддается подсчету.

Неудивительно, что поклонники "Звездного пути" стали одними из первых фанатов, получивших "фирменную" коллекционную карточную игру. В ноябре 1994 года, всего через год после появления *Magic: the Gathering*, компания **Decipher** выпустила *Star Trek Customizable Card Game*. ККИ повторила судьбу своего старшего телевизионного брата: полтора десятка расширений (общей суммой более 1600 разных карт), несколько редакций правил (последняя из которых вышла в августе 2000 года) и миллионная армия игроков во всем мире свидетельствуют об успехе игры.

Трудно сказать, пришел ли этот успех благодаря игровой механике или вопреки ей. Если для обучения основам MTG или LotR TCG достаточно понаблюдать за ходом одной-двух партий, то желающему "въехать" в *Star Trek CCG* предстоит несколько раз прочитать правила (в которые практически ежегодно вносятся дополнения), разобрать образец игры, а в перспективе — прочитать 50-страничный глоссарий, где собраны толкования игровых текстов отдельных карт, свойства и способности персонажей, особенности каждого из сообществ, специальные термины, дополнительные правила и многое другое — все, чем обросла игра за 8 лет своего существования.

### Два игрока и двенадцать колод

В *Star Trek* встречается довольно большое количество рас, большинство из которых, правда, гуманоидные и отличается от людей только специфическими выпуклостями в районе лба и особенностями прически. В карточной игре эти расы представлены сообществами (affiliation), которых насчитывается 11 (Bajoran, Borg, Cardassian, Dominion, Federation, Ferengi, Hirogen, Kazon, Klingon, Romulan, Vidiian), нейтральными (Neutral) и неприсоединившимися (Non-Aligned) картами. Некоторые карты принадлежат к нескольким сообществам. Карты, относящиеся к одному сообществу, являются совместимыми (compatible), нейтральные и неприсоединившиеся карты совместимы со всеми остальными. Игрок может использовать карты как одного, так и нескольких сообществ.

Стандартный "Звездный путь" рассчитан на двоих игроков (хотя вариант правил для мультиплеера также имеется). У каждого имеется от двух до шести (!) колод: одна подготовительная (seed deck), одна игровая (draw deck) и до четырех дополнительных (side deck). Каждая партия состоит из пяти фаз: четырех подготовительных (seed phase) и одной игровой (play phase). Во время подготовительных фаз карта размещается (seed), во время игровой — играется (play).



Большинство карт можно либо разместить, либо сыграть.

В каждой подготовительной колоде должно быть шесть карт Миссий (Mission) — это планеты или регионы космоса, находясь в которых, можно выполнить то или иное задание. За выполнение миссий игрок получает определенное количество очков. Тот, кто первым набирает 100 очков, выигрывает. Также в подготовительной колоде может находиться до 6 карт Локаций (Site), используемых для постройки космических станций, и до 30 карт других типов: Дилемм (Dilemma), Артефактов (Artifact), Порталов (Doorway) и прочих карт, которые могут

быть размещены. Игровая колода состоит минимум из 30 карт, которые можно сыграть (а не разместить), кроме карт Тактики (Tactic), Трибблов (Tribble), Проблем (Trouble) и Q-карт (Q-icon card). Также игрок может пользоваться дополнительными колодами: колодой Q-пространства (Q-Continuum, только Q-карты), колодой Трибблов (только карты Трибблов и Проблем), Командным мостиком (Battle Bridge, только карты Тактики) и Q-Тентом (Q's Tent, любые другие карты, которые можно сыграть).

### Что нам стоит мир построить?

С помощью карт из подготовительной колоды игроки вместе создают ту область вселенной, в которой им предстоит играть. Первая подготовительная фаза — фаза Порталов. Порталы необходимы, чтобы пользоваться картами из дополнительных колод. Во время этой фазы игроки выбирают из своих подготовительных колод соответствующие Порталы и размещают их лицом вверх на своих дополнительных колодах.

Вторая фаза — фаза Миссий. Игроки перемешивают свои карты Миссий и, открывая их по очереди, выстраивают из карт линию посредине стола. Затем, во время фазы Дилемм, под разложенные на столе карты Миссий лицом вниз подсовываются карты Дилемм и Артефактов. Дилеммы — это дополнительные трудности, с которыми придется столкнуться персонажам при выполнении миссий. Артефакты, напротив, — полезные предметы, которые можно получить, выполнив миссию.

Наконец, в четвертую фазу — фазу Сооружений (Facility phase) — на столе размещаются космические станции, аванпосты и штаб-квартиры. Эти карты, относящиеся к типу Сооружений, "прикрепляются" к тем или иным миссиям (считается, что они находятся либо на планете, либо на ее орбите) — к каким именно, указано





на самих картах Сооружений. Наконец, карты Локаций присоединяются к космическим станциям в качестве отдельных модулей (рабочий модуль, зона отдыха, жилая зона и доки).



## Труба зовет

Подготовительные фазы наконец-то закончились, и можно приступать собственно к игре.

Игроки берут стартовую руку (по 7 карт) и начинают ходить по очереди, пока один из них не выполнит миссий на 100 очков и не станет победителем. Каждый ход делится на три этапа. В начале хода игрок может, если желает, сыграть одну и только одну карту с руки. Впрочем, на некоторые карты (например, Прерывания (Interrupt)) это ограничение не распространяется — их можно сыграть сколько угодно. Затем наступает время для выполнения различных действий — можно перемещать корабли и персонажей, браться за миссии и даже сражаться с противником. После всего этого в знак завершения своего хода игрок берет в руку карту с верха игровой колоды.

Чтобы успешно выполнить миссию, нужны персонажи, которые за нее возьмутся. Чтобы доставить этих персонажей к месту миссии, необходим космический корабль. И, наконец, не мешало бы снабдить персонажей подходящим снаряжением. Все эти карты — Персонажей (Personnel), Кораблей (Ship) и Снаряжения (Equipment) — можно сыграть в свой ход. Персонаж, помимо значка принадлежности к тому или иному сообществу и названия, обладает классом (например, офицер, инженер или медик), тремя способностями (integrity, cunning и strength), а также рядом специальных умений (например, навигация, геология, лидерство, экзобиология и т. д.). Сами по себе все эти характеристики (за исключением strength) не используются, зато бывают полезными при выполнении миссий или преодолении дилемм (например, карта может потребовать присутствия экзобиолога и астропсихолога). Фактически еще одной характеристикой является пол персонажа (некоторые карты действуют только на мужчин или только на женщин), однако на карте он нигде не указан. Приходится руководствоваться художественным текстом или картинкой, по которой (особенно в случае с не-людьми) часто и не скажешь, представитель какой половины не-человечества перед тобой.

Корабли характеризуются названием, принадлежностью к сообществу, тремя способно-

стями (range, weapons и shields), значками необходимого персонала и списком установленных устройств (типа притягивающего луча, системы маскировки и т. д.). Корабли и персонажей можно играть только на совместимых с ними сооружениях. Карты Снаряжения можно играть практически где угодно, поскольку они изначально ни к какому сообществу не принадлежат.

Впрочем, если вы считаете, что уже укомплектовали свою команду, можно потратить возможность сыграть карту, чтобы расширить вселенную (выложить сооружение или локацию), использовать любую другую карту, которую можно сыграть, и даже углубиться в прошлое, выложив на стол карту Места во времени (Time Location), отражающую не-

которое состоявшееся событие (например, мирные переговоры между Федерацией и Клингонской империей на Хитомере в 2293 году).

## К делу!

В ваш ход вы можете поставить своих персонажей и корабли делать практически что угодно, однако здесь мы рассмотрим два главных действия — выполнение миссий и сражение.

Алгоритм выполнения миссии прост: собрать команду, загрузить ее в корабль, долететь до нужной планеты, высадиться, проверить необходимые действия и

положить честно заработанные очки (а может быть, еще и артефакт) в собственный карман. Конечно, противник будет всю кидаться прерываниями с руки (пожалуй, это единственное, что он может сделать) и гадить другими способами, но ведь кто не рискует, тот не пьет шампанского! Итак, наш экспедиционный корпус садится в корабль. Заметьте, что все персонажи должны быть совместимы с кораблем, более того, на борту должно присутствовать необходимое количество персонала (см. специализированные значки на карте корабля). Разобравшись с этим, выбираем направление и летим. У каждой миссии есть своя «длина» (число внизу карточки). Она показывает, сколько очков range тратит корабль на пролет мимо этой миссии. Если весь range израсходован, придется остановиться и ждать следующего хода. Когда мы наконец до-

летаем до пункта назначения, можно приступить к миссии. По очереди заглядываем в кар-

точки, подложенные под карту Миссии, и преодолеваем все дилеммы. Если же среди дилемм найдется такая, что нам не по зубам, придется отложить дальнейшие действия до следующего хода. Наконец, выполняем саму миссию и получаем причитающиеся интересные.

Сражение проходит между персонажами или между кораблями. Персонажи дерутся с помощью способности strength. Каждый игрок собирает своих участвующих в бою персона-

жей в стопку, тасует ее, а затем верхние карточки стопки открываются одновременно (как в известной карточной игре «Пяница»). У кого больше силы, тот и прав. Может быть, это несколько примитивная система, зато она здорово отражает общую суматоху и неразбериху сражения на корабле или на космической станции. Стоит свернуть не в тот коридор, и тебя пристрелят. В космическом бою сравниваются показатели weapons атакующего и shields защищающегося. Также во время космического боя можно использовать карточки Тактики из дополнительной колоды, которые дают модификаторы к weapons и shields.

Полагаю, о том, как добирать карту под конец хода, подробно рассказывать не надо, лучше остановлюсь на дополнительных колодах. Q-пространство — это место происхождения разных гадостей (называемых Q-картами). Противник будет играть эти карты на ваших персонажей и корабли. Для защиты от Q-пространства вы можете воспользоваться картами из Q-тента. Из колоды Трибблов можно играть карты Трибблов, а потом уже накладывать на трибблов карты Проблем.

## И под конец — один деликатный момент...

После спетых мною дифирамбов популярности Star Trek CCG предвижу удивление матерых игроков в ККИ, которые, вероятно, о такой игре и не слышали. Действительно, в России и сам сериал про «Энтерпрайз», и сопутствующие продукты еще мало известны. Мое знакомство с «Треком», например, началось с фирменной жевательной резинки. Однако лед помаленьку трогается. Один из российских каналов взялся показывать телесериал, а в январе следующего года в наши кинотеатры поступят киноленты десятого по счету художественного фильма. Уже несколько лет действует российский фан-клуб треккеров. И наверняка на просторах нашей необъятной родины встречаются люди, знакомые со старой и интересной Star Trek CCG. А после настоящей статьи их станет еще больше...

В России игру распространяет компания «Хобби-игры» ([www.hobbygames.ru](http://www.hobbygames.ru)) и клуб «Лабиринт» ([www.rolemancer.ru/labyrinth](http://www.rolemancer.ru/labyrinth)).





Романтический мир  
«Седьмого моря»

## Острова и волны авантурных романов

**В** 1998 году компанией AEG была создана игра под названием «Седьмое море» (7th Sea RPG), которая уже в том же году получила приз как лучшая ролевая игра года. Позднее по мотивам этого мира была создана коллекционная карточная игра, а также снят фильм,



не получивший пока особенной известности. Три года спустя она появилась в России, завоевав сердца достаточно большого числа старых и опытных игроков, и, по прошествии полутора лет игры по данной системе, я наконец собрался написать о ней очерк. Я принадлежу к тому поколению, которое услышало слово «фэнтези», уже выйдя из подросткового возраста. В 13-



14 лет мы бредили другими играми и, фехтуя во дворе на палках, представляли себя не Конанами или ниндзями, а мушкетерами, пиратами и прочими обитателями галантного века, полного романтических историй, блестящих поединков, коварных злодеев, сложных интриг и

Путеводитель  
по Седьмому морю

События игры разворачиваются на континенте Тэя, история которого во многом списана с земной. Ход событий узнаваем, и человек, знакомый с историей средневековой Европы, может представить себе, во что мы играем. Давным-давно, задолго до появления людей, были сирнеты. Они были, а потом куда-то исчезли, оставив после себя обширную сеть таинственных лабиринтов, полных ужасных ловушек и странных вещей. Так мир получил свою

Атлантиду и целый блок сюжетных линий, красиво сплетенных с обычными штампами жанра: к д'Артаньяну добавили Индиану Джонса и профессию археолога.

Потом была Великая Нуманская империя, объединявшая под собой весь цивилизованный регион. С этого времени берет свое начало магия, которая не играет в мире определяющей роли, ибо является результатом Сделки, заключенной с темными силами знатными родами Сената для ограничения власти Императора. Сейчас колдовством владеют только представители самых древних аристократических родов, причем в каждом регионе магия своя.

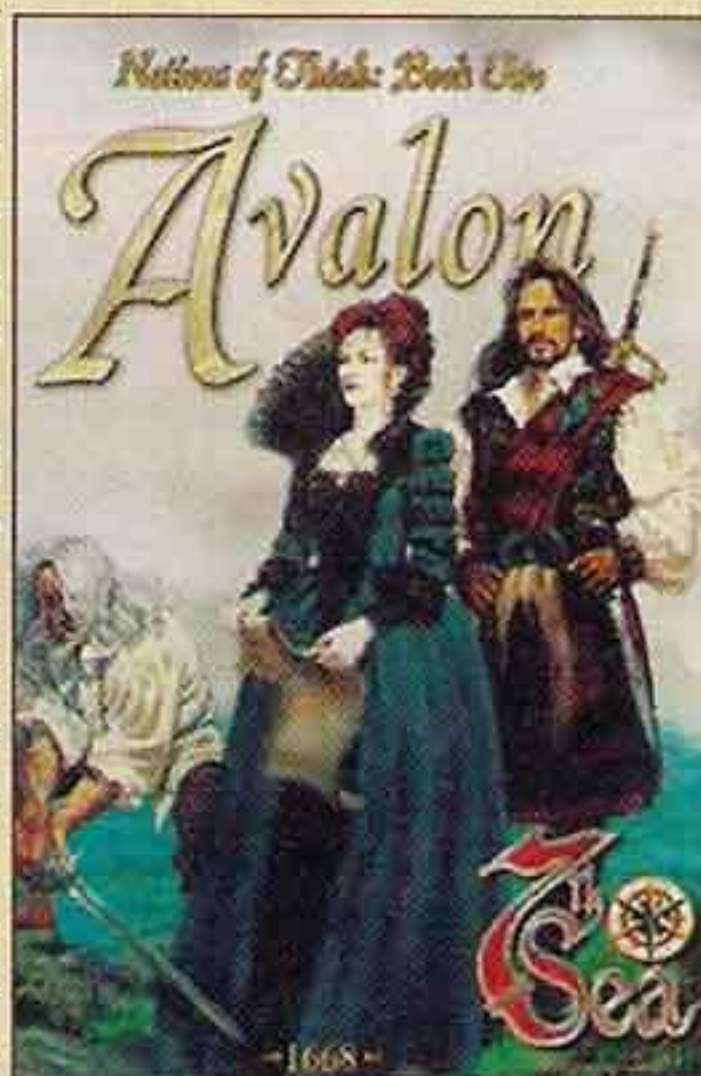
Империя распалась под ударами варваров, сформировались новые страны, прошли крестовые походы, Реформация и религиозная Война Креста. С точки зрения технического развития современная Тэя стоит на уровне конца XVII в., хотя в некоторых областях научно-технического знания (в астрономии и медицине) сделан существенный шаг вперед. Во многом это связано с ролью Церкви, которая была основным центром знания и активно покровительствовала развитию науки.

Огнестрельное оружие уже практически вытеснило лук на полях сражений, но благородным оружием остается клинок. Каждый регион насчитывает около полудюжины фехтовальных школ, и механика игры позволяет вести фехтовальный поединок реалистично и стильно. Дуэльный кодекс разработан, и гильдия фехтовальщиков (имеющих право бросать вызов) — влиятельный институт.

## По островам и весям

Любой фэнтезийный мир состоит из различных стран и континентов, и жители каждого региона обладают своей неповторимой культурой. Взглянем на основные государства «Седьмого моря».

**Авалон.** Страна — смесь елизаветинской Англии (Непобедимую Армаду уже потопили) и английской волшебной сказки с друидами, Граалем и таинственными ши (фэйри). Авалон — страна оживших легенд, и даже ее магия, вернувшаяся после того, как несколько десятилетий назад из тумана с Граалем в руке вышла королева Илэйн, построена на контакте

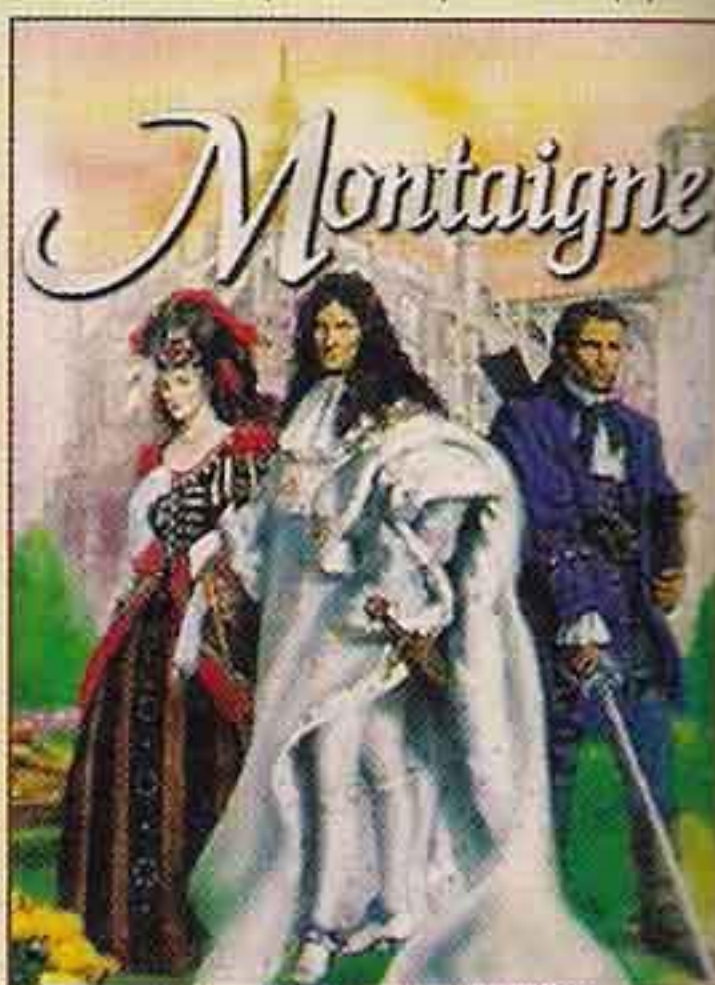


с потусторонним. Колдун как бы на время превращается в избранного персонажа, заимствуя его наиболее характерную черту. Армию Авалону заменяет каперский флот, где каждый из моряков считается джентльменом. Авалон — только один из трех островов архипелага. Есть еще весьма колоритные горские кланы и очень правильные ирлан... простите, инисморцы. Их острова находятся в союзе, скрепленном мистической силой. Основная фехтовальная школа Авалона — работа палашом и баклером, а среди прочих — стрельба из длинного лука, горский двуручный клэймор и «ирландский» бокс, мастера которого гораздо лучше дерутся в пьяном виде.

**Монтень.** Политический и духовный центр мира, законодатель культуры и моды в канун великих перемен. Аналог предреволюционной Франции с мушкетерами короля и пышными балами.

Страна контрастов, где роскошные дворцы столицы сочетаются с грязными трущобами и катакомбами, а по сравнению с его Императорским Величеством Королем-Солнцем Леоном Александром XIV прототип-Людовик смотрится человеком добрейшей души, неустанно заботящимся о благе простого народа. Магия монтеньской аристократии представляет собой раздирающие руками живой ткани мира и разностороннее использование образовавшихся порталов, которые можно открыть на пути вражеской пули, использовать для хранения нужных вещей, передачи сообщений и сокращения расстояния. Основная фехтовальная школа Монтеня — работа шпагой и дагой, построенная на финтах, парированиях и изматывании противника. Также в почете мушкет и драки в тавернах.

**Айзен.** Это Германия после Тридцатилетней войны, самой долгой





сятся атлетика, верховая езда и т.п. Умение предполагает определенный пакет способностей, которые можно изучить при дальнейшем совершенствовании. Например, в рамках умения *врача* есть базовые навыки *диагностики* и *первой помощи*, которые должен знать любой фельдшер. Продвинутое умение разделяется на *хирургию*, *ветеринарию*, *анатомию*.

Школа фехтования или направление колдовства тоже представляют собой своего рода пакет способностей. И то, и другое имеет три уровня развития: ученик, эксперт (у колдунов — адепт), чей ранг минимум в четырех профессиональных навыках равен четырем, и мастер, у которого он равен пяти. На каждом уровне мастерства герой изучает специфические техники, которые дополнительно отличают один стиль от другого и характеризуют постепенный рост способностей.

## Дуэльный кодекс

Основной мерой расчета времени в бою служит *действие*. Например, для того, чтобы перезарядить пистолет, не обладая специальными умениями, требуется 10 действий. Количество действий героя в течение раунда определяется его *лихостью*. Ровно столько кубов кидается на «инициативу», но выпавшее на кубе число определяет не столько порядок действий сторон, сколько номер сегмента, в котором герой может атаковать. Раунд разделен на десять сегментов, и потому порядок расчета действий в бою достаточно прост — сначала свои действия описывают те, кому выпало действовать в первом, затем — во втором. В случае одновременного действия быстрее тот, у кого больше общая сумма сегментов.

Чтобы попасть по противнику, надо перекинуть уровень трудности, равный его показателю пассивной защиты, умноженному на ранг навыка, который используется для защиты. Обычно это или *парирование оружием*, или *уворот*, входящий в набор базовых навыков *атлетики* или *рукопашного боя*. Атакующий делает проверку на мастерство + атаку соответствующим оружием.

По формуле *мощь* + показатель оружия кидается урон. Большинство видов холодного оружия наносят к2, а огнестрельного — к3 повреждений. Таким образом, человек с *мощью* 2, вооруженный рапирой (вред 2к2) наносит 4к2 вреда, кидая четыре десятигранника и выбирая два лучших результата. Полученная сумма вреда определяет количество *порезов* (*flesh wounds*). Раненый пытается нейтрализовать нанесенный вред, кинув проверку *мощи*, и если результат оказался меньше нанесенного вреда, герой получает *рану* (*dramatic wound*). Если же нет — число порезов накапливается до тех пор, пока проверка не будет завалена.

Когда количество ран становится равным *стойкости*, перестают «взрываться» десятки, а когда оно будет равно *удвоенной стойкости*, герой считается выведенным из строя. Это еще не смерть — ведь в авантюрном романе герой никогда не погибает случайно. Герой может или лежать тихо, не в силах продолжить бой, или «из последних сил» попробовать снова принять участие в схватке, но в этом случае любая царапина может быть смертельной. В «Седьмом море» система кинематичная, и гибель героя должна сопровождаться должным уровнем драматизма.

Противники героев делятся на три категории: рядовые негодяи (*brutes*), задача которых



— набегать толпой и быть раскиданными благородным героем. Они выбывают из строя с первого попадания, а дополнительные свойства позволяют поразить одним ударом сразу нескольких врагов. Негодяи потолще, а равно сподвижники героев, падают, получив число ран, равное их стойкости, а настоящие Главные Гады (*Villains*) равны героям по сложнوبيваемости и могут иметь свой негодяйский аналог добродетелей и пят.

Не менее красиво прописан ход «поединка острословия» или иных форм словесной дуэли, при помощи которой можно убедить кого-то последовать своему примеру или публично осмеять противника.

## Собираясь в далекое плавание

Естественно, правила ролевой игры более информативны, чем этот текст. Для более полного ознакомления с системой рекомендуем справочники мастера и игрока, а также дополнительные книги, посвященные каждому региону, тайному обществу или иной организации. Кое-что находится на сайте [www.7thsea.com](http://www.7thsea.com).

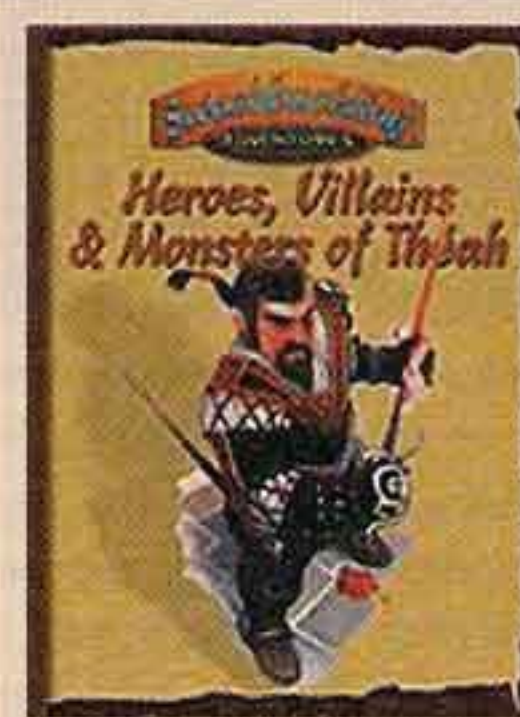
Я не без оснований считаю эту РПГ одной из наилучших игровых систем с точки зрения механики. В целом ряде своих предыдущих статей, опубликованных в том числе порталом «Ролемансер», я ссылался на «Седьмое море» как на пример и «системотехники», блестяще отражающей особенности жанра, и удачного игротехнического решения проблем общего характера. Кроме того, мне очень нравится созданная авторами вселенная. Она многогранна, хорошо прописана и имеет внутреннюю логику. Это мир мушкетеров и пиратов, древнего колдовства и забытых цивилизаций, аристократических интриг и тайных обществ, острого слова и острого шпага.

Авторы системы явно внимательно прорабатывали транскрипцию и фольклор (например, я с удовольствием обнаружил, что они правильно объяснили, что такое «писанка», и отличают закупа от холопа), часто намеренно оставляя забавные оговорки наподобие боевого транса «вальгалла» или головного убора «бабушка». Не менее весело бывает читать названия типа «Derevianniy Forest», но шпильки подобного рода касаются всех — корабль монтеньского флота называется «Грация жаб», а имя одной из звезд балов герцогини Жамэ Сис дю Сис означает «Никогда де Там-Сям».

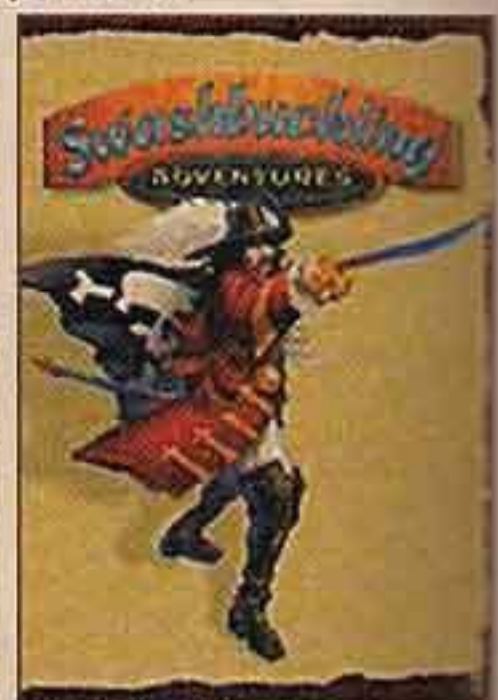
Эта «клюква», заботливо рассаживаемая авторами в каждом из регионов, является не столько следствием неграмотности, сколько дополнительным напоминанием о том, что Тэя — это все-таки не Земля, и что не стоит проводить прямые аналогии, приравнивая Уссуру к России или Кастилию — к Испании.

Мир развивается. Члены самого секретного тайного общества (объединяющего не игроков, а ведущих) имеют полное право двигать историю Тэи ходом своих приключений, а исход большинства морских сражений или иных событий общемирового уровня определяется не волей разработчиков, а итогом турнира, проходящего на очередном фестивале поклонников игры.

Да, а что же такое Седьмое море? Тэю окружают шесть морей. Седьмое — легенда мореплавателей, странный и таинственный мир, где из-под волн слышны голоса, где звезды находятся на одном небосклоне с луной и солнцем, где воплощаются страхи и сбываются мечты. Мир, в который хочется попасть, и который я с радостью вам рекомендую. Желаю приятного путешествия! ■



Разработчика «Седьмого моря», компанию Alderac Entertainment Group (AEG), коснулись общемировые ролевые веяния: мир 7th Sea перелаживается под свободно лицензируемую систему d20. Для этого во все новые руководства и дополнения игры включается статистика не только для базовой механики, но и для d20 system. Так что поклонникам «Подземелий и драконов» не придется зубрить иной игровой движок...





www.wh40k.ru

Коллекционная Карточная Игра

**WARHAMMER**  
40,000

Теперь они все говорят по-русски!



Розничные продажи: г. Москва - "Одиссея" ул. Нелидовская, д. 20/1, тел.: (095) 493-98-48; "Портал", 4-й Ростовский пер., д. 2/1, тел.: (095) 248-49-03  
г. Санкт-Петербург - "Саргона" Новочеркасский пр-т, д. 47/1, тел.: (812) 445-10-54 г. Киев - "Легенда", ул. Богатырская, д. 2Б, тел.: (044) 461-31-61  
Оптовые продажи: г. Москва, ул. Нижегородская, д. 32/15, тел.: (095) 755-7876, e-mail: mail@sargona.ru www.sargona.ru www.sargona.com.ua





## Геймер



Уту кунунэн, не-наглядные мои. Официально поздравляю вас с лучшим ноябрьским праздником — выходом в продажу свежего 11 номера "Игромании". Предлагаю почтить сей момент вставанием

и как минимум 60 минутами молчания, в течение которых вы будете тщательно изучать и анализировать текст сегодняшней "Почты". Дабы разогреть аппетит, кратенько зачту наше интеллектуальное меню.

Первым блюдом, как всегда, идет аперитивчик — письмо номера, повествующее об удивительном. Не совру, если скажу, что более возвышенного, мелодичного и бескорыстного письма нам доселе получать не доводилось. Далее на записку — реанимированная тема о новом компьютерном жанре. Продукт несколько переспел, но в руках таких опытных кулинаров, как сами знаете кто, приобрел свежий румянец и экзотический немного кисловатый вкус. За ним веселою толпой следует письмо, предлагающее принципиально новый взгляд на роль геймерш в жизни программистов. Для расслабления онемевших членов и релаксации — краткий брифинг для творчески настроенных аниматоров. Уверен, среди вас, уважаемые читатели, таких немало. На сладкое — главный ноябрьский дискус, нацеленный на обсуждение такого удивительного и непонятного общественности явления, как ЦЕНЗУРА. Свежий репортаж из авгиевых конюшен (наш корреспондент в Греции сообщает), аналитика и необоснованный пессимизм.

## Катя



Всем привет! Рыжая кареглазая подружка осень с лукавой улыбкой запахла поплотнее плащ и исчезла в вихре первых снежинок. Геймер захихнул на антресоли свой несравненный акваланг и теперь пытается выцганить мои эксклюзивные снегоступы. Убедить его, что ему нужен другой размер, мне не удалось — придется дать поносить, захромает — тогда поверит!

Поскольку Геймер уже подробно представил сегодняшнее меню, а именно — на чьих костях мы покатаемся-поволаемся, ихнего мясца поевши, я просто пожелаю всем приятного аппетита. Приступаем к трапезе!

## Письмо номера

Предлагаем частные уроки вокала. Мы поможем усовершенствовать вокальные данные, поставить голос и откорректировать слух. Вы почувствуете разницу с 4-ого занятия, сможете обрести уверенность в общении, овладеть искусством интонаций, исполнять любимые мелодии по-настоящему! График расписания индивидуальный, у наших преподавателей боль-

шой опыт за плечами! Звоните по телефону (здесь могла бы быть ваша реклама! — прим. ред.). Наш центр в Москве!

## Катя

Геймер, неужели в нашей редакции, сплошь состоящей из гениев широкого профиля, еще чего-то не хватает? К тому же хоровое пение трудовым коллективом где-то уже было. Помните подручного Сатаны регента Коровьева в треснутом пенсне из "Мастера и Маргариты", после визита которого некая контора хором затянула про священный Байкал и омулевую бочку? И никак не могла заткнуться, пока их всех хором не отправили в дурдом?

В наших условиях, вероятно, это выльется в хор сотрудников под руководством дирижера Главвреда с линейкой вместо дирижерской палочки в руках. А вот петь про Байкал нам ни к чему. Лучше (закройте глаза и попытайтесь это представить) исполнить на мотив "Широка страна моя родная" следующую ораторию:

*Помним мы главвредские заветы —  
Не нарушим типографский цикл!  
А не то нас штрафнут за это,  
Вот тогда нам станет не до игр!*

А самые талантливые, пройдя обучение, смогут экономить деньги на модеме, развив под руководством опытных преподавателей в себе талант свистеть по телефону со скоростью 57600 байт/сек. Поскольку слух тоже обещают откорректировать, то с приемом данных проблем быть не должно.

Но вообще-то, "овладеть искусством интонаций" — скилл для журналистской работы однозначно полезный, для написания за душу берущих статей нужный. Вот овладеем — и начнем писать так, как не владеющим и не снилось! Поэтому в конце концов мы решили ответить, что если нас возьмутся научить петь в письменном виде, то мы согласны брать уроки. А иначе — нафиг!

## Геймер

На самом деле — все еще круче. Наконец-то на нас обратили внимание серьезные орга-

низации! Вот он — реальный шанс повысить культурный уровень нашей хрипяще-шипящей редакции. Дать, так сказать, — ноту "ля", внушить понятие о ритме и акапелло. И что характерно, у меня уже имеется кандидат для сольной партии. Первая буква "Г", предпоследняя — "е", шестая — "р". Без лишней скромности представляю вам нашу вокальную гордость; идейного вдохновителя и негласного лидера редакции; человека, которого любят не умом, но сердцем. Поприветствуем Главвреда! (бурные продолжительные аплодисменты — прим. ред.) Уже слышу, как приятный волжский бас выводит в ритме финальной песни из мультлика "Остров Сокровищ":

*"До сдачи номера осталось несколько минут!  
И Геймер с Катей, какая жалость, "Почту"  
не пришлют!*

*Не видать им гонорара, не пойти в кино!  
Фортуна — потеря! Такое вот г..."*

По этому поводу, кстати, есть у меня одна идея, способная решить все наши финансовые недуги. К моменту написания данного текста большая часть редакции уже почувствовала разницу (после четвертого урока), и буквально сегодня в переходе метро "Площадь Ильича" состоится наше первое хоровое выступление, на которое мы приглашаем всех желающих. Репертуар обещаем подобрать тематический. Прозвучат такие популярные композиции, как "И мой сурок со мной" — на музыку из Black&White; "Крылатые качели" — музыка "Ил-2: Штурмовик"; "Бродяга, судьбу проклиная" — музыкальная тема Morrowind; "Братва, не стреляйте друг друга" — саундтрек из игры Mafia; и "Выходила на берег Катюша" — под аккомпанемент No One Lives Forever 2.

## Письмо №1

### Скучно быть богом

Привет, "Игромания"! Я тут подумал и придумал новый жанр. Он (жанр) будет немного похож на The Sims, но главное отличие в том, что все действия нашего альтер-эго будут происходить как бы "из глаз", то есть в полном 3D.





Здесь будет также работа, деньги и т.п. Причем работа будет не как в симсе — "приехал и уехал", а мы собственноручно будем принимать участие в работе. Например, мы устроились плотником, приехали на работу, и перед нами появляется экран, где нас просят, скажем, сделать стул. На экране мы видим доски, молоток, гвозди, и это все мы должны двигать мышью и собирать так, чтобы получился стул. Однако замечу: нас будет окружать мир, полный других жителей и домов. Например, устроились сантехником, идем в дом, в который нас послали починить трубы. Звоним в дверь и говорим: "Я — сантехник, пришел чинить сортир!" — и дальше появляется экран, где нас просят, как в случае с плотником, двигая мышкой, ставить новые трубы. А теперь самое главное: мы можем на заработанные деньги покупать диски с играми, ставить на комп и играть!!!

Кстати, RPG характеристики никуда не денутся. Также мы можем сами строить себе дом, для этого нужны навыки "ремонт" и обои, кирпичи, ну или в крайнем случае воспользоваться услугами ЖЭКа.

З.Ы. Мы можем стать полицейским или бандитом, и тогда настанет ЭКШЕН!!!!

Ваш верный читатель  
JCD (JCD\_MIB@hotmail.com)

### Геймер

А еще мы можем стать ассенизатором. Или дворником. Да и вообще в этой жизни столько замечательных, увлекательных, никем не смулированных профессий. Библиотекари, бухгалтеры, слесари второго разряда, ночные сторожа, банщики и грузчики. И РПГ-характеристик у этих товарищей просто до фига. Все они в этих характеристиках. Хотя я, возможно, чего-то недопонимаю. Зачем восклицательный знак после фразы "чинить сортир"? В этом скрыто нечто восхитительное? Нечто такое, что мне никогда не доведется испытать в реале? Какой смысл эмулировать обыденность? Нежели это кому-то интересно?

Идея про игру в игре также несколько непродуманна. В какие игры, интересно, можно будет играть? В тетрис? В паззлы? При теперешнем уровне технических средств и бюджетов реализовать нечто большее просто нереально. Да и смысл мне как-то не виден. Все равно скучный симулятор получается — не более.

В идеале, если отставить в сторону все ограничивающие фантазию детали вроде

производительности GeForce4, то получится, что JCB, сам того не осознавая, дал заправку к теме, древней, как Герберт Уэллс. Проиллюстрирую на примере. Вы в игре. После тяжелого полного сломанных унитазов дня приходите в свой виртуальный дом, включаете виртуальный компьютер и начинаете геймиться в уже дважды виртуальную игру. Игра эта представляет собой симулятор жизнедеятельности лакировщика глобусов третьего разряда. Одной из особенностей геймплея является возможность приобретать на заработанные очки разного рода ценности — такие как ПК или программы. Поиграв некоторое время, вы насобирали достаточное количество бонусов и заимели себе игровую программу, полностью эмулирующую жизнеощущения аэрографиста щипковых инструментов. В этой роли вы попадаете в мир, полностью идентичный реальному (смулированному во второй стадии) и позволяющий играющему использовать в своей работе виртуальный компьютер с виртуальными (уже четырежды) играми. Одной такой игрой является "Арматурщик языковых инструментов" — точная симуляция, позволяющая вам на собственной шкуре ощутить все прелести и недостатки этой экзотической профессии. Высшей точкой вашей карьеры является приобретение некоего цифрового вычислительного устройства с набором сменных носителей. Каждый носитель — не что иное, как разновидность игры-симулятора...

### Катя

Ой, Геймер, я сейчас тихо ругнусь! Громко не получится от изумления.

Вот к каким психическим отклонениям (по научному "девиациям") приводит постсоветская действительность. Типа как сказала управдомша из "Бриллиантовой руки": "Наши люди на такси в булочную не ездят!"

Подумайте сами: большинство людей уходит в виртуалку, чтобы побыть там тем, кем никогда не придется быть в жизни. Например, римским императором, зеленоглазым эльфом или суперкиллером. Но стремиться стать сантехником — это какая-то трудотерапия для полных извращенцев.

А можно дальше развивать этот жанр. Типа стал бандитом, а тут тебя и поймали! Из клавиатуры выскакивают наручники, и следующие десять лет реального времени транслируется вид

одиночной камеры. С сортиром, в котором можно развивать навыки по ремонту сантехники.

### Письмо №2

#### Безответственность геймерш

Привет, Геймер. Почитав "Игроманию" на досуге, решил написать пару строк о грядущем вымирании программистов из-за увеличения числа геймерш! Как это, спросите вы? Да очень просто, когда человек сидит за компом и играет, то ему все пофигу (проверено на себе, иногда даже встать поесть не хочется, а уж чего-то делать то тем более). Какая связь между вымиранием программистов и увеличением числа геймерш? Чтобы объяснить, достаточно привести пример. Представьте обычный вечер, жена сидит за компом и играет в пятых "Героев", вы приходите с работы уставший, хотите есть и т.д., спрашиваете у жены об ужине, на что та отвечает, что сейчас она встанет и приготовит его, и это сейчас уже длится около 2-х часов!!!! И так будет во всем, о чем бы вы ее ни попросили!!!! Думаю, идея понятна.

P.S. Здесь могла быть ваша реклама, но будет наша. Народ, появилась идея создать свою компанию разработчиков, кого идея заинтересовала, обращайтесь, свободны все места от разработчиков web-страницы до 3D аниматоров и программистов.

Ваш Михаил Сидоров (mikls@hotmail.ru)

### Геймер

Ну вот и славно, дорогие мои! Налицо процесс зарождения саморегулирующейся экологической системы. Поголовье программистов на единицу площади у нас в России ровно в десять раз больше, чем поголовье геймерш. Соответственно, чтобы выжить, последним приходится избавляться от более слабого и не приспособленного к жизни вида — освобождать, так сказать, себе экологическую нишу. Борьба за выживание варварскими методами.

Но, как я уже неоднократно говорил, — слава, геймерша наша свободная! Живи и размножайся почкованием. А десятки тысяч погибших от голода программистов мы легко спишем на эволюцию. Увы, жизнь продолжается. И я уверен, что со временем, путем жесткой селекции, вивисекции и естественного отбора будет выведен новый вид программиста. Сильный, жизнестойкий и практически иммунный к отсутствию пищи. Этот программист будет питаться от порта USB, продолжать род по электронной почте, а роль геймерши в его жизни сведется исключительно к функциям фрага для игры в Quake или Counter-Strike.

Кстати, любопытно, что скажет эксперт по подобным вопросам — доктор-патологоанатом Катерина Синичкина. Ваше мнение, коллега?

### Катя

Выход прост — она учится играть, а ты учишь готовить! Накормишь ее пару раз горелыми подметками, а потом ей еще и придется хошь не хошь закопченную любимую сковороду отчищать — исправится на глазах. Или пригрози, что апгрейда при таком раскладе пусть не ждет. Ни компьютера, ни гардероба.



"Одна из моих последних 3dmax'овских работ."  
max tanygin aka UMAX (idea@vologda.ru)



## Письмо №3

## Измерения Counter-Strike

Дарова Геймер, пишу я тебе по очень важному вопросу. Я и мои друзья являемся членами клана [Dark Forces], играем мы, естественно, в CS, и вот чисто случайно после покупки вашего диска о "лучшее для CS 1.5" мы узнали о существовании "Counter-Strike 2D". Мы ее нашли, и эта игра оказалась НАСТОЛЬКО отстойной и неиграбельной, что более пяти минут нормальный человек, а тем более фанат CS, играть в нее не станет. Это и не удивительно, т.к. в игре НЕТ и НЕ БУДЕТ таких фиш как: покупка оружия перед боем, смена оружия, анимация игроков и заложников, сетевая игра (есть только игра вчетвером за одним компом) и т.д.

Мы МОЖЕМ сделать Counter-Strike 2D, который почти не будет уступать по функциональности настоящему CS, т.е. БУДУТ ПОДДЕРЖИВАТЬСЯ ВСЕ ФИЧИ: игра в разрешении до 1600x1200x32, анимация (игрока, заложников, установка бомбы, езда на машине и т.д.), будут присутствовать ВСЕ популярные карты из оригинального CS, игра до 10 человек за одной клавишей, сетевая игра (LAN, INTERNET, MODEM(!!!!)) и т.д.

У нас есть движок, программист, руководитель проекта, нам не хватает только ХУДОЖНИКА-АНИМАТОРА, т.е. того, кто нарисует анимацию.

Вот я и прошу вас, ИГРОМАНИЮ, фанатов CS, о том, чтобы вы напечатали это письмо и тем самым помогли найти нам Художника.

Спасибо за внимание, с уважением,  
Dahax0r ([Dahaxor@hotmail.com](mailto:Dahaxor@hotmail.com))

## Геймер

Печатаем, как вы и просили. Со своей стороны хочу сказать, что идея, без сомнения, перспективная. Если, конечно, вам действительно удастся реализовать все описанные фишки. Могу абсолютно точно гарантировать, что среди наших читателей есть очень талантливые художники, а также наверняка и аниматоры.

В качестве дополнительной гуманитарной помощи предлагаю выкладывать промежуточные беты на наш диск. Если дело пойдет бодро, мы, возможно, сможем предоставить вашей команде собственный домен вида [counter2D.igromania.ru](http://counter2D.igromania.ru) и будем периодически упоминать о ходе разработки в новостях. Опять же при условии, что проект дойдет до финальной стадии, — сможем помочь в раскрутке и публикации.

Но это все "если". Целый вагон многочисленных "если" разной степени важности и возможности. Именно в них застревает большинство начинающих некоммерческих команд. Ибо вначале ничего, кроме энтузиазма и великих идей, нет. Со временем приходит понимание того, что написание игры — не только развлекательное творчество, но и тяжелый труд. Деньги за который могут быть получены только в перспективе.

На определенном этапе разработки процесс, как правило, останавливается сам собой. Единомышленники устают и теряют интерес, вера в победу искутана мелкими неудачами, а былой энтузиазм попросту сгинул. Проект считайте что мертв. По статистике, так происходит с 99,9% игровых некоммерческих разработок.



Counter-Strike 2D в его последней реализации. На фото карта cs\_estate.

Я это все к тому, что огромной удачи вам, Dahax0r и команда. Станьте на радость старику Геймеру тем самым замечательным 0,01% исключением, которое доведет игру до финала. Пишите нам о результатах и проблемах. Чем сможем — обязательно поможем.

## Письмо №4

## Свободу попугаям!

Геймеру!

Хочу предложить следующую проблему для обсуждения, и назвать ее "Последний бастион свободы". Суть проблемы заключается в том, что некоторые организации пытаются с помощью скандалов, раздуваемых в средствах связи, привить в России ни много ни мало — ЦЕНЗУРУ. Возможно, что началось это не сегодня и не вчера, но получило очень широкую огласку с противостояния писателя Сорокина (с его книгой "Голубое сало") и молодежной организации "Идущие вместе". На данный момент все крутится вокруг того, что человек не имеет право на написание "порнографии" (не фотографирования или съемки с дальнейшим показом или продажей), но также и чтения. Чтобы это было законно запрещено. То есть если в каком-нибудь поисковике ввести "Сорокин" или "Голубое сало", не говоря уже о самом слове "порно", за это должно последовать наказание. Но проблема не только в этом, или, вернее, не столько в этом, а в том, что все это может перерасти во что-то большее. В отсутствие права на инакомыслие и полный контроль за действиями человека. Это не только мое мнение. К написанию письма меня сподвигла статья "Право на порнографию или последний бастион свободы" в журнале "Планета Интернет" за сентябрь этого года. И очень хотелось бы знать мнение других по этому вопросу. Ведь для всего этого используются компьютер и информационные технологии. А впоследствии их же и коснется.

—AndruS— aka Sir\_Phoenix

Андрей Смоляков ([andru\\_smol@mail.ru](mailto:andru_smol@mail.ru))

## Катя

Ну, я не фанат "Голубого сала", но с основной мыслью письма согласна. Уж если человек научился читать, то ему хватит мозгов разбираться, что хорошо, а что не очень. Почему какие-то пятидесятилетние дядьки в костюмах 64-го размера будут решать за меня, что хорошо для моей неокрепшей (ха-ха!) психики, а что окажет на нее негативное разлагающее влияние?

Всякую ли литературу нужно читать? Может, и нет. Может, не стоит в детских садах на ночь читать вслух ребятам маркиза де Сада

или даже Генри Миллера — но вроде никто и так не читает. И дальше тоже как-нибудь сами разберемся!

Вот вам ретроспективная панорама с пугалом ЦЕНЗУРА в центре композиции. Знаете, что уже было в нашей солнечной стране всего-то двадцать лет назад? Если нет, спросите у старших и ужаснитесь! Компьютеров, сами понимаете, тогда еще не было. Все ксероксы были под контролем КГБ. Дальше вообще не поверите, хотя это святая правда: при покупке печатной машинки у нее брался образец шрифта, чтобы всегда можно было отследить, кто напечатал крамолу на власть. За хранение самиздатовской литературы, куда попадало все — Солженицын, "Скотный двор" Оруэлл, — люди теряли работу, вылетали из института и, наконец, просто садились. Поэтому муссирование вопроса, надо ли восстанавливать памятник Дзержинскому, вызывает у меня мелкую злобную дрожь. Тут я полностью солидарна с Андреем Макаревичем, которого очень уважаю: "Для меня памятник то, что его нет на прежнем месте!"

Короче, я считаю, что самая плохая книжка всегда лучше самой хорошей цензуры.

## Геймер

Проблема действительно насущная, хотя бы потому, что я лично очень люблю литературное творчество Сорокина. И болею за него буквально всей душой. Согласен с тем, что обвинять художника в порнографии по меньшей мере глупо. Голосую обеими руками за то, что все эти "Идущие вместе" идут без меня и в противоположную от здравого смысла сторону.

Но я не согласен с формулировкой. Слово ЦЕНЗУРА, на мой взгляд, ни в чем не виновато. Не только слово, но и сам термин. Тот факт, что отдельные узколобые и малообразованные болваны секут головы садовыми ножницами, не делает садовника убийцей, а его орудие труда — символом террора. Я не люблю повторяться, но уж больно хорошая аналогия вышла в предыдущей "Почте". Я имею в виду старую американскую поговорку, которая гласит, что "свобода твоего кулака кончается за дюйм от моего носа" (спасибо читателям — подсказали). То есть каждый свободен в выборе своего способа сойти с ума, но только до тех пор, пока это никому не вредит. Соответственно, определять, что кому вредно, должен в первую очередь здравый смысл и только во вторую сам объект, на которого направлено действие. Иными словами, бабушка, живущая на три этажа выше и при каждом шорохе звонящая вам с воплями "Обалдели — полвосьмого ночи!" не есть правильное понимание принципа. А вот негодяй, ради собственного удовольствия избивающий в подворотне ребенка, — это самое оно. Или мелкий пакостник, пишущий на заборе гадости про своих одноклассников.

Так вот. По моей теории — ЦЕНЗУРА в недостижимом идеале как раз и должна быть тем самым регулирующим механизмом, останавливающим злонамеренный кулак ровно за дюйм от чужого носа. Тут же соглашусь с теми, кто скажет, что задача эта чертовски сложная и, возможно, недостижимая вообще. Все так. Но сама идея от этого пугалом становится не должна. Не стоит употреблять слово "цензура" как нарицательно-отрицательное.



# ДИНАМИТ FM

101,2



телефон рекламной службы:  
+ (095) 105 3500  
[WWW.DINAMITFM.RU](http://WWW.DINAMITFM.RU)







ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ NIVAL  
УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ НАСТОЯЩИХ СРАЖЕНИЙ, ГДЕ ГРУБАЯ СИЛА УСТУПАЕТ ГЕНИЮ ПОЛКОВОДЦА



# БЛИЦКРИГ

- **Реальные** сражения Второй мировой в трех кампаниях
- **Бесконечное** число миссий любого стиля и сложности
  - **Более 200** образцов военной техники в 3D
  - **Максимум** реализма, минимум условностей
- **Войска** получают опыт и переходят из миссии в миссию
  - **Неограниченная** поддержка с воздуха
- **Редактор** для создания боевых единиц, миссий, кампаний
- **Многопользовательская** игра по локальной сети и через Интернет

Выход игры: 1 квартал 2003 года    games.1c.ru    www.nival.com    www.blitzkrieg.ru

Блицкриг © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Блицкриг» — товарный знак Nival Interactive.  
Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

**1C**  
Фирма "1С"

**NIVAL**  
INTERACTIVE





# Анекдотический микс

:)))

Технология Drag&Drop не прижилась в России. Как поведал нам слесарь Х., "Я ... что, ... что ли? Если ... утащил, то уж ... не брошу".

:)))

Когда появится Microsoft Office под Linux? Тогда, когда появится Microsoft Linux!

:)))

Разговаривают два фидошника:

— А у меня всего два плюса в RU.ANEKDOT.

— Да ну, ты гонишь.

— А я на нее не подписан!

:)))

Долгое время существовала гипотеза, что, если миллион обезьян посадить за пишущие машинки, то по теории вероятности через некоторое время они напечатают "Войну и мир". Теперь, с развитием Интернета, мы знаем, что это не так...

:)))

Внимание, в городе появился новый бесплатный Интернет-провайдер! Набираете 02. Голодовая регистрация. Логин — "менты". Пароль — "козлы". Специально обученные профессионалы выедут на место и пропишут вам как первичный, так и вторичный DNS по самое не хочу.

:)))

Нищий на улице обращается к инетчику:

— Гражданин, подайте на пропитание.

— А у тебя HTTPS есть?

— Нет (удивленно).

— Тогда не дам, опасно.

:)))

Молодой человек пытается с помощью компьютера найти жену. Он хочет, чтобы она была брюнетка, небольшого роста, скромно одевалась, была общительна и хорошо плавала. Компьютер после некоторого раздумья выдает рекомендацию: "Вам подходит самка пингвина".

:)))

Встречаются два программиста.

— Как дела?

— Да вот, с досом проблемы.

— А что случилось? Компьютер не грузится, command.com виснет или что-нибудь другое?

— Да дет, у бедя дасморк!

:)))

Встречаются два программера — один идет веселый, пьет пиво, а второй — грустный, с коляской.

Первый:

— Ты чего такой? Жизнь прекрасна!

Второй (указывая на коляску):

— Да вот... Ни Uninstall, ни Undo не помогает.

:)))

У нас в подъезде бомжи тоже открыли Интернет. Для бомжей. У них там свой сайт. Зайти невозможно!

:)))

Отрубил Иван-царевич Змею Горынычу голову — выросло две. Отрубил две — выросло четыре. Отрубил четыре — выросло шестнадцать... Отрубил 4096 голов — тут и настал Змею Горынычу геймовер, ибо был он, как известно из сказки, 12-РАЗРЯДНЫЙ!

Всемирная история. Становление двоичной системы на Руси.

:)))

На пляже мама с ребенком.

— Мам, а откуда берется песок?

— Из микросхем. Их сердцевина состоит из кремния. Его собирают, перемалывают, сжигают, и получается песок.

:)))

Два интернетчика болтают в чате.

Один другому:

:)))

— Что такой недовольный сегодня?

— Да ничего, просто клавишу "(" заклинило.

:)))

Программер домой возвращается. Смотрит вокруг: солнце заходит, облака то розовеют, то желтеют. Красота! Программер посмотрел-посмотрел и говорит:

— Ну ни фиги себе красотища. И без всякого там OpenGL!

:)))

Как поближе познакомиться с симпатичной девушкой? Если у нее есть компьютер, то существует отличный вариант. Поставьте ей Windows 95 — по крайней мере, вы будете довольно часто видаться.

:)))

Знаете, когда программисту пора идти домой? Когда муху с экрана монитора он начинает сгонять мышкой.

:)))

Звонок в "Майкрософт":

— Билла Гейтса позовите.

— Билл Гейтс умер...

Вешают трубку.

Через пару минут опять звонок:

— Билла Гейтса позовите.

— Сказано же, Билл Гейтс умер...

Опять вешают трубку.

Еще через пару минут:

— Билла Гейтса позовите.

— Да умер Билл Гейтс, умер, УМЕР БИЛЛ ГЕЙТС!

— Ах! Век бы это слушал...

:)))

Муж сидит за компьютером, работает. Жена ходит рядом, просится в Интернет.

Муж: — Ну попробуй найти себе какое-нибудь другое занятие.

Жена: — Ну как я могу найти что-то другое, если две мои любимые игрушки — компьютер и муж — играют друг с другом?

:)))

Мчится почта по y\_HUB\_ам.

:)))

Жвачки Bill Gates is.. (запрещенные детям до 18).

:)))

Мама, это же IBM! Достаточно и половины OS'и!

:)))

Залил 2 литра... ииик... новой прошивки. Третьего номера. Какой тут свист!

:)))

В программе партии был глючный указатель.

:)))

Забросил старик сети... И ушел в даун.

:)))

"Мастдай XP" на "Спектруме", установленный с дискеток на 360Kb.

:)))

За стеклом падал первый тихий CPS.

:)))

Мануальный терапевт вместо того, чтобы что-то сделать, говорит rtfm.

:)))

МГТС. У одинокой 87-летней пенсионерки обнаружен модем.

:)))

В лотерее Windows95 были разыграны миллионы чайников.

:)))

## Крылатые фразы

Тут вам не здесь, а FIDO тут вообще нет.

:)))

Срочно куплю полное собрание программ для ЭВМ.

:)))

Девушка ищет работу системным администратором (Novell, UNIX). NT не предлагать.

:)))

Невычислимы пути электронов в электронно-вычислительной машине.

:)))

Нет повести печальнее на свете, чем повесть о компьютере вне сети!

:)))

Д..ьмо не тонет — д..ьмо виснет.

:)))

Не ошибается то, что не работает. (c) Windows

:)))

Не зная коду — не лезь к ноду!

:)))

Вы замечали, как быстро работает Windows? Я тоже нет...

:)))

Чайники порой закипают.

:)))

О модераторе либо хорошо, либо нетмейлом.

:)))

Компьютерная революция свершилась. Они победили.

:)))

Подождите, идет подготовка к зависанию компьютера. (c) Windows

:)))

Плати, не ломайся, потом наслаждайся. (c) Интернет

:)))

Программисты не умирают. Они теряют память.

:)))

Microsoft — мировой лидер в производстве FixPack'ов.

:)))

Вы действительно хотите уничтожить директорию Windows? (c) Dos Navigator

:)))

Где, где? В винде!

:)))

Жду ответа, как комп reset'а!





:)))

С чувством, с толком, с расстановкой... твитов.

:)))

С винта неслись свопли маздая.

:)))

В тридевятиом царстве, в тридесятом государстве жил-был Иван, и была у него три одиннадцатая "Винда".

:)))

В случае голодовки настоящий программист

еще месяц сможет питаться едой, выковырянной из-под кнопок клавиатуры.

:)))

Ты все ж не Гейтс, чтоб делать столько глюков.

:)))

Ты сам должен предложить использовать антивирус!

:)))

Тянем-потянем, вытянуть No Carrier.

:)))

В подарок каждому сотому читателю мылом ушел своп.

:)))

Три пальца... Да не в рот! Нажать на клавише!

:)))

Все обижали Билли в детстве. Он вырос и в отместку создал Win95.

:)))

Все меньше дам с поддержкой WYSIWYG...

## Догоним и перегоним...

Я тут по ОРТ передачу видел, так там рассказывали про установку нелегальных Windows на собираемые компьютеры. И была там такая фраза: "Процессоры собирались здесь же, в полуподвальном помещении". А говорят, отстаем. Буржуи заводы строят, говорят, 0.18 мкм технологии — ни пылинки. А мы в полуподвальном помещении! Так-то!

## GOD IS REAL!

Реальная история (для тех, кто знает "Фортран"). В одном из американских колледжей повесили афишу, приглашающую на выступление какого-то евангелического проповедника. Наверху было крупными буквами написано: "GOD IS REAL!". Вскоре кто-то из студентов (программер, очевидно) дописал ниже от руки: "...unless declared as integer."

## UPS-бомба

В первый день работы "Комтека" была произведена эвакуация целого павильона из-за "бомбы". Бомбой оказался украденный UPS, выброшенный (видимо, вору тяжело было его тащить) в урну. UPS, лишенный питания, жалобно пищал и мигал зеленым глазом. Охрана вызвала саперов...

## Чей крик раздается

У человека компьютер орет как недорезанный, причем взывает периодически. Выясняли довольно долго — несколько часов. Оказалось, что "умный" сборщик соединил шнур PC Speaker с винчестером.

## Задачник

Началась эта история с того, что один мой друг попросил помочь своему знакомому разгильдяю в учебе на 1-ом курсе политеха (заочно). Надо было решить контрольные по высшей математике, английскому, химии и информатике. Поскольку деньги нужны — почему бы и нет? Взялся. По понятным причинам больше всего меня заинтересовал последний предмет.

Итак, беру в руки методичку. Новенькая, 2000 года. С гордым названием: "Начальные сведения о персональной ЭВМ типа IBM PC. Программа — оболочка Norton Commander. Операционная система Windows. Методические указания по курсу "Информатика" для студентов заочного отделения", 35 страниц. Открываю и, по привычке, первым делом читаю аннотацию. Гм, "...элементы алгоритмизации и алгоритмического языка "Фортран". Странно, думаю, вроде "Фортран" уже нигде не изучают. Интересно, какую хоть версию дают? Процесс поиска по методичке производился тремя людьми в течение при-

близительно минут пятнадцати и положительных результатов не дал. Слово "Фортран" упомянуто еще лишь один раз — в абзаце размером пять строк о системах программирования.

Остальное интереса не представляло, поэтому мы перешли прямо к тестам, составляющим контрольную работу. Разбор тестов занял часа полтора. Вопросы и ответы были настолько интересными, что я не пожалел времени и часть из них привожу здесь.

### Задание 1.

2. Особенностью персональной ЭВМ является: а) высокая надежность; б) хороший дизайн; в) наличие магнитных дисков; г) все ответы верны.

Интересно, какой ответ составители считают правильным?

4. В базовую конфигурацию персональной ЭВМ не обязательно входит: а) принтер; б) мышь; в) клавиатура; г) все перечисленное входит.

Нет, ну как вопрос задан, а? Вероятно, правильный ответ все же а), хотя мы не увидели причин, чтобы им было б) или в). Хотя вариант в) скорее всего отбрасывается, ибо откуда составителям знать про машины, работающие без всего вышеперечисленного, да еще без монитора, видеокарты, дисководов, однако при этом являющимися персональными ЭВМ?

8. Емкость современного жесткого диска лежит в пределах: а) 3-20 Гбайт; б) 3-20 Мбайт; в) 1-1,4 Мбайт; г) нет правильного ответа.

Интуиция мне подсказывает, что ответ г) — не верен, а верен ответ а), однако душа с этим не согласна.

11. Для долговременного хранения информации не используется: а) НГМД; б) винчестер; в) оперативная память; г) стример.

Душа выбирает а), интуиция — в), но докажи-те мне, что верен только один из этих ответов!

15. В состав проблемно-ориентированных пакетов входят: а) СУБД; б) бухгалтерские пакеты; в) табличные процессоры; г) все перечисленное входит.

Буду благодарен тому, кто скажет мне, какой ответ составители считают правильным.

### Задание 2. (NC)

5. Может ли имя файла содержать пробелы: а) может, между именем и расширением; б) не может; в) может, но не более одного; г) не может только в расширении.

Мечтаю получить объяснение зависимости формата имени файла от программы NC.

### Задание 3. (Windows)

2. Сколько ярлыков для одного и того же приложения может содержать Windows?

3. Панель задач Windows не содержит: а) кнопку "Пуск"; б) закрытые, но не удаленные приложения; в) открытые, но свернутые приложения; г) может содержать все из перечисленного.

Объясните пункт б)! И что делать, если у меня английская Windows?

15. Набрав текст в редакторе WordPad, пользователь решил выделить все символы в одной строке курсивом. Для этого он должен: ...г) выделить строку, занести ее в буфер обмена, где выбрать команду "Формат/Шрифт".

В общем, вышеупомянутые люди пусть будут свидетелями — это лишь часть вопросов и ответов из тех, которые вызвали у нас либо хохот, либо изумленные лица (оттого, что не могли найти ответ).

Ну, и напоследок...

### Один из контрольных вопросов

19. Какие существуют приемы работы с мышью?

Нами были даны следующие ответы:

1. мышь двигается по коврику и кнопки нажимаются правой рукой;
2. то же, левой;
3. двигаем левой, кнопки нажимаем правой;
4. то же, только наоборот;
5. массаж головы, перегревшейся и взбухшей от прочтения рассматриваемой методички, шариком от мыши, держа мышь в правой руке;
6. то же, мышь в левой руке.

Решил я не браться за решение этой контрольной. Ибо даже доцент, кандидат технических наук, преподающий машинную графику, признал, что вряд ли получит за решение этой контрольной больше тройка.

## Мозги в унитазе

С другом пошли отлить. В сортире темно. Как потом выяснилось, у него в боковом кармане брюк память лежала. Стою в соседней кабинке слышу: "Дзины!". А затем рыдающий голос: "Сань! Включи свет, у меня мозги в унитаз свалились!"





CREATIVE

Спонсоры конкурса:  
Creative Labs и "Бука"

# ВЫПУСК №5 ГЕРОИЧЕСКИЙ КОНКУРС



## Лучший сценарий для Heroes of Might and Magic IV

Конкурс на лучший сценарий для Heroes of Might and Magic IV ("Героев Меча и Магии IV") был объявлен нами еще в июле. К настоящему времени прием ваших работ завершен, но итоги еще не подведены.

Да, мы клятвенно обещали подвести итоги уже в этом, одиннадцатом номере. И все же придется подождать еще месяц. Почему, спросите? Мы и сами не ожидали, но львиная доля работ пришла за последние три дня, то есть 28-го, 29-го и 30-го сентября. Речь идет о ни много ни мало восьмидесяти процентах ваших сценариев. Всего же мы получили более 350 карт, так что несложно подсчитать — за три недели, оставшиеся до сдачи номера, необходимо было просмотреть порядка 280 работ. Стоит ли говорить, что нам ба-

ция и занимается — мы проигрываем самые интересные карты, выбирая лучшие из лучших. В скором времени все победители будут объявлены, и призы достанутся своим героям. Так что — выходим на финишную прямую.

### Финишная прямая

Многие участники переживали: а что если карта не доберется до редакции, что если затеряется где-нибудь во всемирной паутине, вдруг там дискета не прочтется или еще что?! Одна мысль о том, что сценарий не попадет на конкурс, заставляла чуть ли не каждого второго участника перестраховываться и отправлять свои работы по несколько раз. И уж если по почте отсылали — как только дискеты не упаковывали... В бинты их заворачивали, в коробочки из-под конфет запрыгивали, поролоном прокладывали... И чтобы уж точно — отправляли не одну дискету, а сразу несколько. И по пять копий карты на каждой. Спокойно, товарищи, компьютерная техника не столь безнадежна: все карты успешно попали на суд высоко-го жюри.

Были и забавные случаи. Один человек, скажем, одиннадцать раз отправлял нам свою карту. Однако так ни разу ее и не прикрепил. Представляете? А некоторые — те и вовсе по несколько раз приезжали в редакцию, зачем-то привозя новые варианты своих бессмертных творений. В общем, скучать не пришлось.

К вечеру 30-го сентября напряжение и волнение возросли до такой степени, что некоторые особо одаренные индивиды стали слать работы на личные ящики игроманцев. На [kiar@igromania.ru](mailto:kiar@igromania.ru) упало больше двадцати работ! Содержания писем были похожими: "Я пару раз отправил на [heroes@igromania.ru](mailto:heroes@igromania.ru), но потом подумал — а вдруг не дойдет? Так что и вам скину на всякий случай". Но ладно бы, если дело ограничилось только этой "великолепной пятеркой". Все сотрудники редакции, получив подобные письма, тут же пересылали их... куда? Правильно, председателю жюри. Ящик [kiar@igromania.ru](mailto:kiar@igromania.ru)



▲ Посмотрите сначала на одну картинку, потом на другую. Вот так мы отличаем хорошие работы от... не очень хороших.

нально не хватило времени?

Но мы рады. Оказывается, большая часть читателей не стали отправлять свои работы сразу, а трудились над ними буквально до последнего. Таким образом, пришло море отличных работ, и можно смело говорить о том, что конкурс удался на славу. Абсолютное большинство полученных нами сценариев представляет собой что-то действительно интересное. Откровенно слабых работ совсем мало. Зато сильных — наоборот много, равно как и хороших крепких середнячков, в которые просто интересно играть.

Именно этим в настоящий момент вся редак-

бука  
BUKA ENTERTAINMENT

### НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

На компакт-диске "Игромании" есть раздел, посетить который надлежит всем героям: "Мозговой штурм". В нем, как и в предыдущих номерах, вы найдете раздел конкурса на лучшую карту по "Героям". Смело вступив на его территорию, вы встретите там предпоследнюю подборку конкурсных карт с описаниями и комментариями. До встречи на компактe!!



[nia.ru](http://nia.ru) распух до невообразимых размеров, весь забитый корреспонденцией. Так что если что потеряли — не обессудьте уж. Одно можем сказать точно: все работы, отправленные на [heroes@igromania.ru](mailto:heroes@igromania.ru), гарантированно участвуют в конкурсе, если пришли в срок и были правильно оформлены.

Многие прислали свои работы первого октября. Видимо, фраза "карты принимаются до 1 октября" была истолкована как "1 октября тоже принимаются". Ну... поскольку ошиблось таким образом человек пятнадцать, то мы не стали злобствовать и решили, что раз столь много людей не сориентировалось, то почему бы не продлить срок приема на один день... И продлили. Карты, присланные 1 октября, были приняты на конкурс. Все, что позже, уже нет.

Сценарии можно присылать и впредь, однако на конкурс они уже не попадут. Тем не менее, лучшие из карт, высланных теперь уже на [gamezone@igromania.ru](mailto:gamezone@igromania.ru), будут опубликованы на компактe в одном из будущих номеров журнала. Так что участвуйте во внеконкурсной программе, главное ведь, как известно, не победа, а участие.

Напоследок напомним, что призы на конкурс предоставлены компаниями "Бука" и Creative Labs. Это колонки Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D, внешняя звуковая карта Sound Blaster Extigy, веб-камера Creative PC-CAM 600, лицензионные коробочные версии "Героев Меча и Магии IV" и "Код доступа: РАЙ", плюс атрибутика.

До следующего номера.

### ЖЮРИ КОНКУРСА

Денис Марков, Геймер, Dash, Святослав Торик и другие сотрудники редакции журнала "Игромания".



НОМЕР

27

# ТЕСТ КИБЕРПАНК



Скажу честно: я давно ждал этой темы. Киберпанк. Ведь главное и первостепенное в любом киберпанке — это компьютеры и все, что с ними связано, в первую очередь информация. Вспомните "Джонни-мнемоника", "Нирвану", немного "Экзистенцию" и другие фильмы (ни в коем разе не "Матрицу"). Все крутилось вокруг информации. Она правит миром. Правила и будет править. На втором месте стоят мега-корпорации. Они не любят, когда какой-то хакер-панк крадет секретные данные и продает их конкурентам или просто показывает своим друзьям. Они высылают крутых ребят на разборки, а киберпанки успешно от них убегают. Порой не без помощи любимых игрушек.

Собственно, об игрушках. Не так уж много вышло игр, касающихся этой андеграундной

темы, но достаточно, чтобы написать отдельный тест. Тем более что как раз вышла новая игра с упором на киберпанк — о ней см. врезку. Итак, в Тесте №27 будут участвовать: System Shock (обе части), Shadowrun, Deus Ex, Syndicate (обе части), Cyberia и Uplink.

### Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, отмечая свой вариант ответа. Далеко не факт, что существует единственный верный ответ, их может быть больше!

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

### Вопрос первый

Наверное, Уоррен Спектор очень любит слово "under" (приставка "под"). Одна из его первых известных игр — Ultima Underworld. А другая — System Shock, в описании которой зачастую встречается слово underground. Как известно, первый SS вышел чуть ли не сразу же после первого "Дума". Но при этом он был очень продвинутым FPS с кучей головоломок и даже встроенным симулятором типа Descent. Но самой классной фишкой было то, что это чуть ли не первая игра с возможностью...

- А. Играть через Интернет
- Б. Прыгать и приседать
- В. Ставить разрешение 1024x768
- Г. Взламывать банкоматы кувалдой и ноутбуком



# OPERATION FLASHPOINT

## СОПРОТИВЛЕНИЕ





### Вопрос второй

А вот над System Shock 2 Уоррен уже не работал. Так уж получилось, что он ушел в ION Storm делать одну из лучших FPS/RPG под всем известным названием Deus Ex. Сейчас-то, когда компания-разработчик SS2 развалилась и часть сотрудников перешла под крыло Спектора, вопросов о выходе SS3 практически не возникает (вот закончат Thief 3 и DE2 — тогда и). А, кстати, что это за компания-разработчик, которая умудрилась развалиться после выпуска Thief, Thief 2 и System Shock 2?

- А. Watch Interactive
- Б. Monocle Productions
- В. Looking Glass Studios
- Г. Bracelet Entertainment

### Вопрос третий

Вы знаете, я считаю вселенную Shadowrun от компании FASA одной из лучших киберпанковских вселенных. Ни гибсоновский "Нейромант", ни его же "Виртуальный свет" не тянут на ту проработанность и описание, которые дает эта система. Ведь здесь есть и терминалы на каждом углу, и тайная доска объявлений о найме хакеров на разовую работу, и мутанты, и индейцы-мистики, и вездесущие мегакорпорации. К сожалению, на PC ничего по SR не выходило. Зато выходило на приставках Super Nintendo и Megadrive 2. А вне телевизора и монитора существует...

- А. Карточная игра типа Magic: The Gathering
- Б. Ролевая игра типа AD&D
- В. Настольный варгейм типа Warhammer
- Г. Ничего не существует — FASA разработала вселенную исключительно под литературу

### Вопрос четвертый

В свое время я был вынужден расстаться с Deus Ex через час игры по причине того, что она не подружилась с моим компьютером. Год назад, когда я полностью обновил систему, я вспомнил, что так и не поиграл в Великую Игру, так что я быстренько достал диск, проинсталлировал и потерялся для общества недели на две. Это было нечто! Хотя, конечно, про-

граммисты намудрили: чтобы движок так тормозил... что за движок, кстати?

- А. Unreal/Unreal Tournament
- Б. Quake 3: Arena/Team Arena
- В. Собственный движок
- Г. System Shock 2, который Уоррен лицензировал по знакомству

### Вопрос пятый

Вообще, у меня возникали сомнения: ставить ли Syndicate и его незабвенное продолжение в этот Тест? Да, киберка тут полно — одни чипы и супероружие класса Persuader чего только стоят. Да, мегакорпораций тоже полно, правда, в основном это крыши преступных группировок. А вот хакеров маловато. Но тем не менее, сюжет в целом такой, соответствующий духу. Кстати, а кто-нибудь помнит, кто делал эту замечательную игру?

- А. GameTek
- Б. MicroProse
- В. Cryo
- Г. Bullfrog

### Вопрос шестой

После того как вышел Syndicate, почти сразу же появился аддон American Revolution. Нет, что и говорить: разработчики создали шедевр, за которым просиживала не одна сотня инженеров и математиков, имеющих доступ к компьютеру. Неудивительно, что "Синдикат" был портирован на кучу платформ. Кстати, вторая часть тоже вышла не только на PC, но и на Sony PlayStation. Помню, я поразился игрой света, недетским разрешением (это было 1024x768, да?), плавной анимацией, огромным количеством граждан на улицах и вообще. Что уж тут говорить о тысячах отстрелянных за одну миссию пуль и о массакрах, устраиваемых агентами Синдиката. Не зря ведь игра называлась...

- А. Syndicate 2: Mass Destruction
- Б. Syndicate 2: Warfare
- В. Syndicate Mayhem
- Г. Syndicate Wars

### Вопрос седьмой

Да, Hatrix в свое время веников не вязала. И сейчас, в принципе, не вяжет, но Cyberia была более чем достойна своих создателей.

Основное действие игры — тир. Двигаете мышкой по экрану, уничтожаете вражеские летающие тарелки (а в конце — молекулы вируса), в перерывах смотрите красивые ролики и поражаетесь творениям кудесников-дизайнеров. Ну а когда не летаете и стреляете, тогда наступает время для второго элемента игры — ...

- А. Шутера от первого лица
- Б. Аркады от третьего лица
- В. Простейших логических головоломок
- Г. Приключений с ограниченными вариантами действия

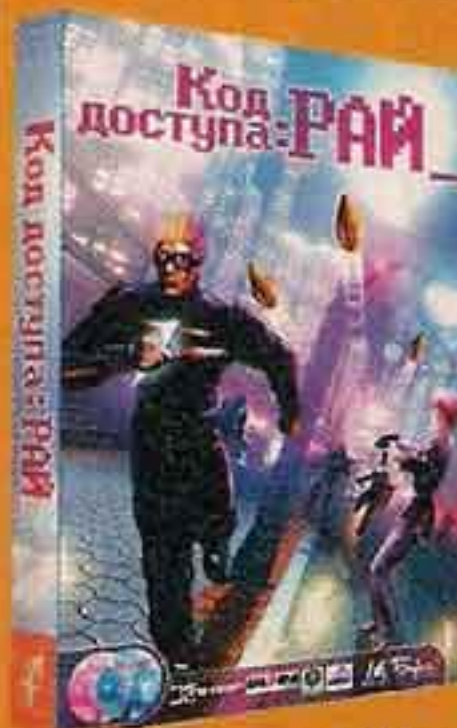
### Условия выполнения теста

Ответы присылайте на [test@igromania.ru](mailto:test@igromania.ru) либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах".

Подготовил Святослав Торик ([torick@igromania.ru](mailto:torick@igromania.ru)). Под редакцией Геймера ([gamer.sobaka.igromania.ru](mailto:gamer.sobaka.igromania.ru)).

## ПРИЗОВОЙ ФОНД

"Код Доступа: РАЙ", который мы все так ждали, свершился! Он вышел из подвелья Уральского завода, тихо разошелся по лоткам и теперь ждет, пока покупатель, воровато озираясь, подойдет к диску и наймет его для своего сверхсекретного задания за какие-то 120-150 рублей. Задание — это, конечно, погружение игрока в мир киберпанка от Вита-



лия Шутова. И, надо сказать, с заданием "КДР" справляется успешно: сюжет в лучших традициях Гибсона и Суэнвика, геймплей в духе не худших традиций X-COM, аскетичная, чисто киберпанковская графика и так далее. Дружно говорим компаниям MiSTland и "Бука" спасибо за первый русский киберпанк!

Ах да, я еще не сказал, что вы можете его выиграть!!!



## СКРИНТУРС #11. НОЯБРЬ

Становится холодно. А еще мокро и местами снежно. Значит, наступает зима. А зима — это, наши дорогие, валенки и сапоги с антисолевым покрытием, шубы и теплые пальто, варежки и перчатки, рейтузы и джинсы, красные носы и синие губы. Но не обходятся зима, весна, лето и осень, а также входящие в них месяцы без еще одной сладкой парочки: "Игромания" и Скринтурс. Ага, вы уже поняли, к чему.

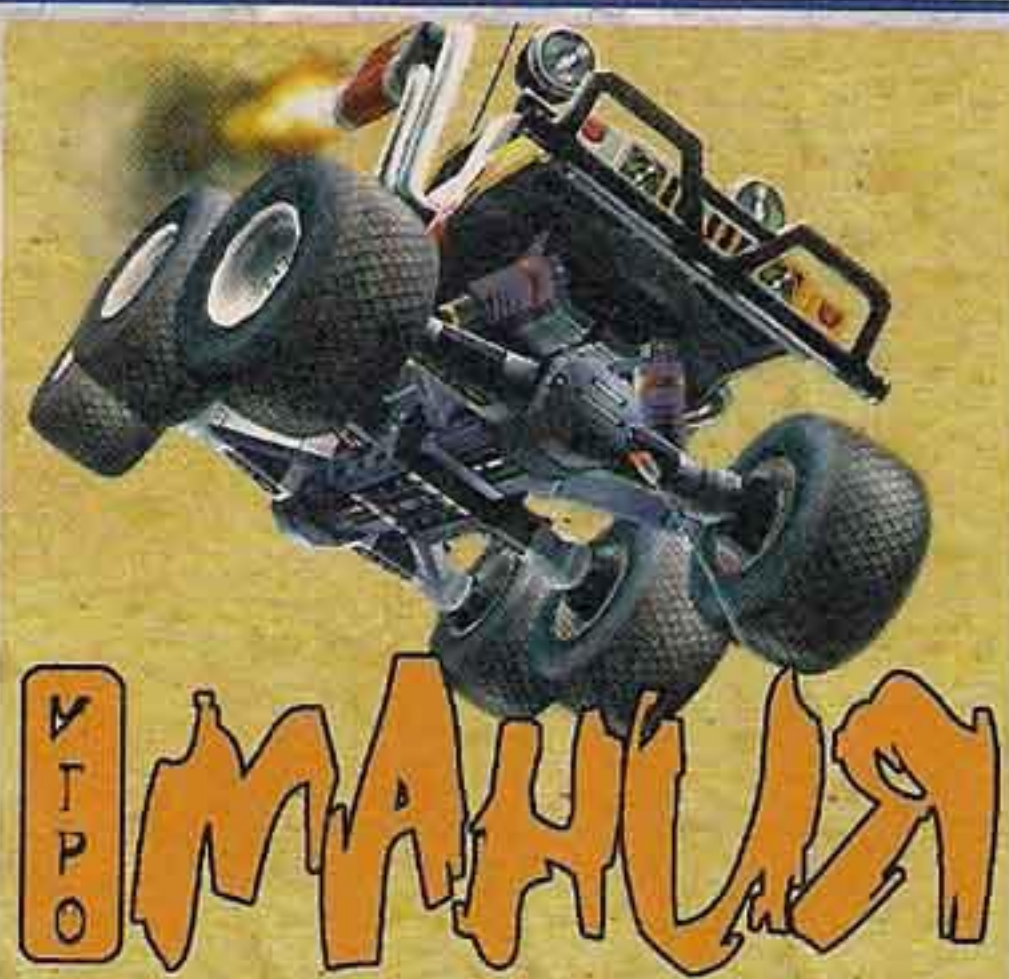
А я все к тому же. К Скринтурсу. Если вы за целый месяц подзабыли, что это такое, напомним: это девять картинок и любой читатель "Игромании". Совместив эти две вещи, получаем пять победителей и столько же призов. Чтобы произвести эти лженаучные действия, нужно прочитать следующую информацию.

На компакт-диске в разделе "Мозговой

шторм" — "Скринтурс" находятся картинки. Ваша задача — зайти в этот раздел, узреть там девять картинок, определить, из какой игры какой скриншот взят, и написать нам письмо в случае успешной идентификации каждой игры.

Отсылать свои варианты ответов следует либо на электронно-мейловый ящик [screenturs@igromania.ru](mailto:screenturs@igromania.ru), либо на аналогово-почтовый адрес редакции (а прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах").

Чтобы пережить предстоящие месяцы холода и тяжелых осадков, нужно нечто, что отвлечет от противной погоды. Вполне подойдет игра "Недетские гонки" (в девичестве "Машинки") от питерской фирмы Creat Studio. Которая, между прочим, делала ролики и пререндерную анимацию для таких игр, как Civilization: Call to Power, Heretic II, Battlezone, Revenant, Zork Grand Inquisitor. А теперь вот дожидается до своего собственного проекта. Который есть увлекательные гонки радиоуправляемых машинок. Что не может



не радовать не только издателя — IC, но и читателя — "Игроманию".

В следующий раз, следуя традиции, поговорим о политике.

Составитель "Скринтурса": Святослав Торик



## АНОНС КОНКУРСА "ВИЗИОНЕР"

Уважаемые читатели! В этом номере мы анонсируем конкурс "Визионер", организуемый в рамках московской специализированной выставки мультимедиа-технологий "Меди-

атека". С 1 ноября 2002 года и до 25 января 2003 года каждый молодой разработчик, у которого найдется в записной книжке собственная игрушка, может представить ее на суд высокого жюри, в которое войдут эксперты ведущих игровых компаний. Разумеется, в президиуме будет и представитель нашей редакции.

Предоставляемая на конкурс игра должна

была законченной, не носить антисоциальной пропаганды, не включать упоминание об авторе или фирме, где он работает, и соответствовать закону об авторских правах. Единственное ограничение — вам должно быть от 14 до 22-х лет. Если это так и у вас есть желание представить свое детище на суд широкой общественности — заходите на сайт



# НЕДЕТСКИЕ ГОНКИ

«Реализовано все просто  
и умопомрачительно»

DTF.RU

«Графика и технологии, приме-  
ненные в игре, весьма и весьма  
«взрослые»

Страна Игр

«У игры отличные шансы завоевать  
популярность не только в России, но  
и за рубежом»

Навигатор игрового мира

Новая потрясающая игра

от Creat Studio — супер-команды,

принимавшей участие в разработке

блокбастеров Heretic II, Revenant, Battlezone,

Civilization: Call to Power, Star Track: Armada II,

Quake II MP, X-Men, и десятка других!

**НОВОЕ КАЧЕСТВО РОССИЙСКИХ ИГР!**

**1C®**  
ФИРМА «1С»



**ЖДИТЕ ОСЕНЬЮ**



[www.mediateka.ru](http://www.mediateka.ru), изучайте специальную форму и отправляйте ее по адресу [visioner@mediateka.ru](mailto:visioner@mediateka.ru). Если вы тяготеете не только к играм, сообщаем: в конкурсе присутствуют и такие номинации, как web-сайт, публицистический проект и учебное пособие.

Победители будут объявлены 19-22 марта во время проведения "Медiateки". Обещается море призов, но главное — возможность быть замеченным. В следующем номере нашего журнала мы вернемся к этой теме и расскажем о конкурсе "Визионер" самым подробным образом.

Редакция журнала "Игромания"



## ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №09/2002

Скринтурс №09.  
Сентябрь



Основные затруднения вызвала первая картинка. Неудивительно — об этой игре не так уж много известно, а картинка действительно напоминает какую-нибудь сценку из Stronghold. Но тем не менее, это новая версия Defender of the Crown, и с этим ничего не поделаешь. Еще путали третью картинку — Unreal 2 это или Unreal Tournament 2003. Ну, смотрите сами, что это такое. А больше всего позабавил девятый скрин. Где-то треть отвечавших была уверена, что это либо Myth 3, либо Battle Realms: Winter of Wolf, либо что-нибудь еще в этом духе. Согласен, никто бы не поверил, что IWD2 должен выглядеть именно так, на жутко устаревшем движке — но Black Isle не прикажешь, увы.

В остальном проблем не было.

### Правильные ответы

1. Defender of the Crown
2. The Thing
3. Unreal 2
4. Sudden Strike 2 ("Противостояние 4")
5. Doom 3
6. Industry Giant 2 ("Промышленный гигант 2")
7. Jedi Knight 2: Jedi Outcast
8. Grand Theft Auto 3
9. Icewind Dale 2

А вот и победители, заслуженно получающие по коробке с игрой "Версаль 2" от IC и "Нивала"!

Победители

1. Евгений Карабут, г. Уфа
2. Гнездовой Игорь, г. Москва
3. Сергей Паратрупер, г. Красноярск
4. Суицидер, [lostsuicider@yandex.ru](mailto:lostsuicider@yandex.ru)
5. Колесникова Д., г. Сургут

### Тест №25.

#### Квесты, квесты, часть 2

Очень порадовал ответ одного из читателей. Он не отвечал, как следовало бы, побуквенно, а давал развернутые ответы. В частности, на четвертый вопрос (о сиквеле квеста для шлема виртуальной реальности) он честно ответил: "Ну и гониво ты тут написал". Хотя правильный ответ был "Ну и гониво я тут написал". Впрочем, это была не единственная ошибка данного товарища, так что он по-любому пролетел. Еще мне очень понравился ответ товарища MC Joker. Позволю себе привести его дословно с небольшими купюрами:

"1-Б. Ну конечно, это Revolution Software с их непревзойденным Broken Sword! Зря вы сделали подсказку в условиях. Сильно легко как-то стало... Кстати, главного героя "Beneath a Steel Sky" зовут Фостер.

2-В. Причем "Return to Zork" была одной из первых игр, вышедших на CD-ROM. Роскошь в те времена (1995 г.)

3-А. Если честно, то эту игру я ждал очень долго, с самого анонса в конце 1997 года. Круто нарисованная, все при ней, но... "не получилось, не срослось." Зато у Blizzard теперь и WarCraft 3 есть, а на WA:LotC все и забыли.

4-Г. Что-то не припомню я ни одной такой игры. Анонсировали и King's Quest, и Space Quest, но чтобы со шлемом?! Нет, и правда гониво...)

5-Б. Не сказал бы, что сильно много, хотя GF, конечно, очень хорошая игра. Тим Шаффер все грозился Full Throttle переключить, но не получилось, хотя и стильно. Но по тем временам 2 CD было уже не в новинку: вспомните Blade Runner на 4 CD! Или...

6-В. Да-да. Under a Killing Moon в свое время убил и меня количеством дисков. Но что спорить? Видео, озвучка, все при ней.

7-А. Ну, тут совсем легко для тех, кто регулярно читает ваше глубоководное издание:) 50 вопросов конкурса, призами которого были Serious Sam, ПИВИЧ 3 и Legends of Might and Magic + годовая подписка на "Манию" с диском + "Геймпостер". Но, как говорят в рекламе, и это еще не все, плюс ко всему все участники получили моральное истощение от отгадывания пятидесяти вопросов:))))

Спасибо вам, дорогие читатели, что среди вас еще есть такие ответственные и соображающие в предмете товарищи! Только... где же вы были в прошлом Тесте, товарищ Джокер? Эх... ну а теперь то, с чем вы могли ознакомиться в письме вышеупомянутого призера.

### Правильные ответы

1. Б, 2. В, 3. А, 4. Г, 5. Б, 6. В, 7. А

Победители

1. BigMike, [bigmikejr@pisem.net](mailto:bigmikejr@pisem.net)
2. Rand, [rand\\_not@mail.ru](mailto:rand_not@mail.ru)
3. Dragon, [danilovk2001@mail.ru](mailto:danilovk2001@mail.ru)
4. Ленка, [Lenka@nexuscom.ru](mailto:Lenka@nexuscom.ru)
5. MC Joker, [mcjoker@risp.ru](mailto:mcjoker@risp.ru)

Все, абсолютно все эти смелые ребята и одна девочка получают по коробке с игрой "Версаль 2"! Если вы когда-нибудь мечтали побывать во Франции восемнадцатого века, то считайте, что вам это уже удалось! Благодаря, конечно, компаниям "Нивал" и IC.

### Августовская анкета

Как вы помните, в августовском номере "Игромании" мы помещали анкету. Пришло время подвести итоги.

Спасибо большое всем тем, кто откликнулся на наш призыв. Мы благодарны вам за ответы. Не поверите, но в редакцию пришло более тысячи анкет! Получились интереснейшие результаты. Надеемся, что вы поддержите нас своим активным участием в опросах и в будущем. Мы же, в свою очередь, постараемся организовывать привлекательные призовые фонды.

Теперь о том, как мы распорядились играми, которые были выставлены российской компанией "Руссобит-М" на чашу призов: из огромного мешка с письмами абсолютно случайным образом было вытянуто десять счастливых обладателей этих игр. Вот они, победители:

1. Салов Александр (Челябинск) получает Venom — Codename: Outbreak.
2. Плотникову Ивану (Костромская область, г. Волгореченск) достанется "Казак: последний довод королей".
3. Житников Андрей (Московская область, г. Сходня) — счастливый обладатель "Хулиганов".
4. Маларову Сергею (г. Москва) будет вручено "Противостояние 4".
5. Отрошенко Максим (Тюменская область, г. Сургут) выиграл "Короля друидов".
6. Маша Пудова (г. Волгоград), единственная

представительница прекрасного пола, попавшая в список призеров, будет награждена игрой "Казак: снова война".

7. Семенов Денис (г. Екатеринбург) станет удачливым владельцем "Темной планеты".

8. Кузнецову Александру (Ставропольский край, г. Георгиевск) посчастливилось выиграть "Докторские войны".

9. Данилову Кириллу (г. Москва) в руки попадет Battle Realms.

10. И, наконец, Демшин Александр (г. Пермь) увезет из редакции World War III: Черное золото.

Поздравляем всех победителей!!!

▲▼▲

Над подведением итогов работали: Святослав Торик, Юлия Однакова и Геймер. Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы: Петр Давыдов, Святослав Торик. Осуществление выдачи призов: Петр Давыдов ([pdavydov@igromania.ru](mailto:pdavydov@igromania.ru)). Призы на конкурсы предоставлены компаниями "IC", "Нивал", "Руссобит-М" и журналом "Игромания".



## УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, Тест выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. Скринтурс: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydoff's Gambit.

2. На конверте письма или в теме послания ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы можете сэкономить себе победу в конкурсе.

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для Теста,

SCREENTURS@IGROMANIA.RU для Скринтурса.

ВНИМАНИЕ! Мы не принимаем электронные письма с домена @xaker.ru по той простой причине, что туда не отсылаются письма.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в "Игромании" №11, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №01 будущего года.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на ноябрьские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 31.12. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. Для конкурсов "Тест" и "Скринтурс": пять победителей случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), то вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за честно выигранным призом. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются по указанным на конвертах адресам. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону или по электронной почте [pdavydov@igromania.ru](mailto:pdavydov@igromania.ru)) — возможно, произошел катаклизм и мы утратили ваш адрес, или вы его не точно указали.

С уважением, редакция "Мании"

Всегда в розничной продаже книги, новые и предыдущие номера "Игромании"

- м. Багратионовская, «Горбушкин двор» (2-й этаж), В2 119-122. Ежедневно с 10<sup>00</sup> до 20<sup>00</sup>.
- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.
- [www.igromania.ru](http://www.igromania.ru) в разделе «Онлайновый магазин»



Акелла

LARGO WINCH: EMPIRE UNDER THREAT

# ЛАРГО ВИНЧ

ИМПЕРИЯ ПОД УГРОЗОЙ



pc cdrom



Ubi Soft

DUPUIS



Последователь Шерлока Холмса и Джеймса Бонда, наследник гигантской финансовой империи, очаровательный супер-герой и удачливый игрок - Ларго Винч прибыл в Россию! А вместе с ним - потрясающая игра-блокбастер нового тысячелетия. Игрок отправляется в виртуальный трехмерный мир, работающий в режиме экшен-нон-стоп. Безостановочная череда действий: драки и убийства, загадки и головоломки, оккультизм и мистика, легкий флирт и брутальная эротика - первая в мире игра, сделанная по всем канонам Голливуда! Не оскотреть - нельзя!! Не играть - невозможно!!!

- Захватывающие детективные приключения по всему миру
- Сюжет, основанный на популярном телевизионном сериале и серии комиксов
- Потрясающая трехмерная графика с невероятным количеством эффектов
- Десятки часов непрерывного экшена
- Игра, выполненная в стиле лучших Голливудских блокбастеров

© 2002 "Akella"  
© 2002 "UbiSoft Entertainment"  
© 2002 "Dupuis"  
www.akella.com

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется



## Ил-2 ШТУРМОВИК

## ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

Продолжение легендарного авиасимулятора «Ил-2 Штурмовик»



1C  
ФИРМА "1С"

«Ил-2 Штурмовик» — рекордсмен по количеству полученных наград

© ФИРМА «1С» 2002, © 1C:Maddox Games 2002

1C  
MADDOX GAMES

## Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

**Москва**  
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;  
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;  
4-й Ростовский пер., д. 2/1, стр. 2, «Портал-2000»;  
Зеленоград, корп. 1106Е;  
Смоленская, 24-а;  
Б. Ордынка, 19, стр. 2;  
«Горбушкин двор» место С2-261, 262;  
Кузнецкий пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кузнецком»;  
Ярцевская ул., д. 34, «Вобис на Молодежной»;  
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;  
Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай»;  
пав. 1Д15, «Вобис на Пржевальской»;  
Компьютерный выставочный центр «Савеловский»;  
пав. Д21, «Вобис на Савеловском»;  
Сретенка ул., д. 26/21, «Дава переулоч»;  
«Вобис на Сретенке»;  
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»;  
Марксистская, 9;  
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушек»;  
Русакоская ул., 27, «Дом книги в Сокольниках»;  
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;  
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;  
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких энергий;  
Новая Басманная, 31, стр. 1;  
Савеловский ВКЦ В27;  
Ивана Франко, 38, корп. 1;  
Тверская, 25/9;  
Полкина д. 28, «Молодая Гвардия»;  
Тверская, д. 8, стр. 1, «Торговый Дом Книги Москва»;  
ул. Первомайская, д. 81, «Мульти»;  
ул. Большая Семеновская, д. 28, «Мульти»;  
ул. Кировоградская, стр. 14, здание «Глобал Сити»;  
2 эт., «Мульти»;  
Лоблинская, д. 171, «Мульти»;  
Коровинское шоссе, д. 20, стр. 1, «Книжный магазин Ангелика»;  
Ангарный бульвар, д. 4 корп. 1, магазин «Мысль»;  
«Университет», 2-й этаж;  
ул. Верхняя Первомайская, д. 71, «Премьер Дивижн»;  
Торговый Дом «Басманный дворик», «Премьер Дивижн»;  
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивижн»;  
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;  
Исаковского, 33/1;  
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;  
Мясницкая ул., д. 17;  
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);

Савеловский ВКЦ В13;  
Компьютерный центр «Буденновский» пав. д. 14, В21;  
Осенний б-р, 7, корп. 2;  
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;  
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;  
Ленинский проспект, 89;  
Зеленоград, корп. 430, стр. 1  
**Альмотьевск**  
ул. Ленина, 25  
**Армавир**  
ул. Мира, 47  
**Астрахань**  
ул. Савушкина, 43, оф. 221;  
ул. Савушкина, 51;  
ул. Савушкина, 46 «Детский мир»;  
**Барнаул**  
ул. Деловая, 7;  
ул. Ким, 16  
**Брянск**  
пр-т Ленина, 31  
**Великий Новгород**  
Григорьевское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;  
Б. Московская 37/9 «Диалог», 1-й этаж;  
Универмаг «Русь», 1-й этаж;  
ул. Рахманинова, 3, «Слав ХХ-век»;  
ул. Псковская, 18  
**Вильнюс**  
ул. Ангирдо, 10 «АКЕЛОТЕ и КО»  
**Владивосток**  
ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»;  
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»  
ул. Фонтанная, 6;  
Океанский пр-т, 140 маг. «Академичка»  
**Владимир**  
ул. Дворянская, 11;  
ул. Дворянская, 10;  
ул. Б. Московская, 36  
**Волгоград**  
ул. 39-я Гвардейская;  
ул. Кануникова, 6  
**Вологда**  
ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

**Воронеж**  
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424  
**Геленджик**  
ул. Полевая, 33, «На Полевой»  
Горно-Алтайск  
Пр. Коммунистический, 83  
**Дзержинск**  
ул. Ленина, 48  
**Донецк**  
ул. Артема, 27, офис 310  
**Екатеринбург**  
ул. Вайнера, 15-2  
**Железнодорожный**  
рынок, контейнер 71;  
**Иваново**  
пр. Ленина, 5;  
пр. Ф. Энгельса, 10, м-н «Союз»;  
ул. К. Маркса, 42/62, м-н «Орбита»  
**Ижевск**  
ул. М. Горького, 79  
**Истра**  
ул. Ленина, 23  
**Йошкар-Ола**  
ул. Зарубина, 35  
**Казань**  
ул. Баумана, 68;  
Сибирский тракт, 20  
**Калининград**  
пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор»  
**Калуга**  
ул. Кирова, 7/47;  
ул. Ленина, 61  
**Кемерово**  
ул. Тухачевского, 22 «а»-102  
**Киев**  
ул. Терещенковская, 13;  
ул. О. Теллиги, 8  
**Киров**  
ул. Московская, 12  
**Кострома**  
Красные ряды, 5 «Детский мир»  
**Красногорск**  
станция Павшино  
**Краснодар**  
ул. Старокубанская, 118, оф. 212, «Софт»;

ул. Красная, 43, «Дом книги»;  
пр-т Чекистов, 17/4  
**Красноярск**  
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»  
**Лангепас**  
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»  
**Липецк**  
ул. Первомайская, д. 78;  
ул. Космонавтов, 28;  
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»  
**п. Лучегорск, Приморский край**  
4 микр., «Адонис»  
**Лысьва**  
ул. Смышляева, 4  
**Минск**  
ул. Я. Коласа, 1  
**Нефтекамск**  
ул. Ленина, 15  
**Нефтеюганск**  
«Росси», мкр. 2, д. 23  
**Нижневартовск**  
ул. Кузоваткина, 17П  
**Н.Новгород**  
ул. Большая Покровская, 66;  
ул. Большая Покровская, 74;  
ул. Маслякова, д. 5, оф. 7;  
ул. Гордеевская, 97;  
ул. Карла Маркса, 32;  
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;  
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб  
«Гладиатор»  
**Новороссийск**  
ул. Советов, 68/36;  
ул. Энгельса-66  
**Новосибирск**  
Красный пр-т, 157/1;  
ул. Фабричная 4, оф. 311  
**Ноябрьск**  
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;  
УДС-121  
**Октябрьский**  
пр. Ленина, 26  
**Омск**  
ул. Красный Путь, 9

**Оренбург**  
ул. Володарского, 20  
**Пенза**  
ул. Коммунистическая, 28  
**Пермь**  
ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»;  
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;  
ул. Луначарского, 58;  
ул. Мира, 49  
**Петропавловск-Камчатский**  
м/рынок «Спутник», 8 км  
**Псков**  
ул. Металлистов, 13  
**Пушкино**  
Московский пр-т, 5  
**Реутов**  
ул. Южная, 10  
**Рига**  
ул. Дзержинская, 14, оф. 502 «ANDI»;  
ул. Бриенбас 39, т/д «B39», SIA «B36»;  
ул. Кр. Барона 25, SIA «B36»;  
ул. Кр. Валдемарса, 73;  
ул. Маскавас 357, т/д «DOLE», SIA «B36»  
**Ростов-на-Дону**  
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»  
**Самара**  
ул. Мичурина, 15, ТПЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.  
**С.-Петербург**  
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;  
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;  
Нарвская пл., 3, маг. «Алекс»;  
Невский пр-т, 28, СПб Дом Книги;  
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;  
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;  
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКОД»;  
ул. Рубинштейна, 29, компьютерный супермаркет «АСКОД»;  
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;  
пр. Станек, 77, «Компьютерный Мир»;  
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;  
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;  
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;  
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;

пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»  
**Левашовский пр., 12;**  
**Лиговский, 73;**  
**Лиговский пр-т, 72, «РентКом»**  
**Тамбов**  
ул. Советская, 148/45;  
ул. Советская, д. 1/4;  
ул. Мичуринская, 1496  
**Тверь**  
Универмаг «Тверь», 1 этаж  
**Тюмень**  
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;  
ул. Минская, 95;  
ул. Республики, 62  
**Ульяновск**  
ул. Советская, 19, к. 201  
**Усть-Каменогорск**  
ул. Кирова, 47  
**Хабаровск**  
торговый комплекс «Кристалл»  
**Череповец**  
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»;  
2 этаж, пав. №5;  
ул. М. Горького, 32;  
ул. Ленина, 80, офис 6  
**Шатура**  
ул. Школьная, 15  
**Щелково**  
1-ый Советский пер. 2  
**Электросталь**  
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;  
Фрязевское ш., 50;  
**Юбилейный**  
ул. Тихомирова, 1  
**Южно-Сахалинск**  
ул. Емельянова, 34А  
**Якутск**  
ул. Аммосова, 18, маг.  
ул. Дзержинского, 18  
ул. Орджоникидзе, 2  
пр. Ленина, 52, маг.  
**Ярославль**  
ул. Кирова, 11  
**Интернет-магазин**  
www.ozon.ru  
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

**Партия:** «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Бранская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11  
**М-Видео:** ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп. 2; ул. Маросейка, 6/8, с. 1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;  
**Электрический Мир:** ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новоосинская ул., 36  
**Универ Компани:** пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»  
**Формоза:** ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп. 1, Авиамоторная, дом 57  
**Белый Ветер:** ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д. 1; Измайловский вал д. 3  
**Союз:** ул. Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д. 116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А;  
ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.